



DIREZIONE DIDATTICA 2° CIRCOLO

Via Santa Maria Mazzarello, s. n. - 93017 SAN CATALDO (CL) www.circolo2sancataldo.edu.it - clee02500p@istruzione.it
Tel. 0934/571394 - Fax 0934/571563 Cod. Fisc. 80005420858 – Cod. Mecc. CLEE02500P

Una scuola ... per star bene

CURRICOLO DI ISTITUTO

***RIFERITO AI TRAGUARDI FORMATIVI PREVISTI DALLE
INDICAZIONI NAZIONALI PER LA SCUOLA DELL'INFANZIA E DEL PRIMO CICLO DI
ISTRUZIONE***

DAL CAMPO DI ESPERIENZA “IL SÈ E L’ALTRO” A STORIA – GEOGRAFIA”

COMPETENZE CHIAVE

Competenza in materia di cittadinanza, competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare, competenza imprenditoriale.

COMPETENZE SPECIFICHE:

INFANZIA

1. Sviluppa il senso dell’identità personale ed esprime in modo adeguato esigenze e sentimenti.
2. Conosce la propria storia personale e familiare.
3. Riconosce i segni più importanti della comunità di appartenenza e le culture altrui.
4. Ascolta, riflette, si confronta, discute con gli adulti e con i pari su questioni etiche e sociali nella consapevolezza che esistono punti di vista diversi.
5. Conosce i propri diritti e doveri e le regole del vivere insieme.
6. Si muove in modo autonomo e sicuro nello spazio conosciuto.
7. Lavora e gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri e conosce le potenzialità e i limiti posseduti.
8. Si orienta nel tempo.

PRIMARIA

1. Sviluppa il senso dell’identità personale ed esprimere in modo adeguato esigenze e sentimenti.
2. Si orienta nello spazio, usando mezzi e strumenti;
3. Legge le diverse rappresentazioni dello spazio;
4. Riconosce gli elementi naturali e antropici di un paesaggio;
5. Comprende le modifiche dell’uomo sullo spazio organizzato.
6. Riconosce e legge le varie fonti
7. Si orienta sulla linea del tempo
8. Comprende informazioni di tipo storico e le rielabora in forma personalizzata.
9. Conosce e rispetta le regole sociali del proprio ambiente e del proprio territorio.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

INFANZIA

Gioca in modo costruttivo e creativo, sviluppa il senso dell'identità personale, conosce le proprie tradizioni, sa discutere e confrontarsi, riflettere su temi esistenziali - religiosi e sulla diversità; è consapevole delle regole del vivere insieme; si orienta nel tempo e nello spazio; riconosce segni della propria cultura e territorio.

PRIMARIA

Sa usare le fonti, organizzare le informazioni, usare strumenti concettuali propri della storia e rappresentare le conoscenze storiche in produzioni personali scritte e orali.
Si orienta nello spazio, conosce il linguaggio della geograficità e riconosce gli elementi caratterizzanti i paesaggi, le regioni e i sistemi territoriali.

METODOLOGIA SCUOLA PRIMARIA

STORIA

Partire dalle narrazioni e dalle attività laboratoriali e ludiche con i più piccoli per attraversare molte esperienze esplorative sul passato: un lavoro indispensabile per avvicinare gli alunni alla capacità di ricostruire e concepire progressivamente il "fatto storico" per indagarne i diversi aspetti, le molteplici prospettive, le cause e le ragioni. I due poli temporali, il passato e il presente, devono entrambi avere il loro giusto peso nel curriculum ed è opportuno che si richiamino continuamente. L'attenzione alle vicende complesse del presente chiamano in causa le conoscenze di storia generale, articolate nell'arco del primo ciclo, sulla base della loro significatività ai fini di una prima comprensione del mondo.

La storia si apre all'utilizzo di metodi, conoscenze, visioni, concettualizzazioni di altre discipline. Gli insegnanti, mettendo a profitto tale peculiarità, potenziano gli intrecci disciplinari suggeriti dai temi proposti agli alunni. In particolare è importante curare le aree di sovrapposizione tra la storia e la geografia in considerazione dell'intima connessione che c'è tra i popoli e le regioni in cui vivono. Per l'educazione linguistica sono importanti i processi di produzione e di organizzazione delle informazioni primarie e inferenziali, le capacità che si acquisiscono studiando con metodo i testi allo scopo di apprendere il lessico specifico e imparare a concettualizzare esponendo in forma orale e scritta.

I docenti si impegnano a far scoprire agli alunni il nesso tra le tracce e le conoscenze del passato, a far usare con metodo le fonti archeologiche, museali, iconiche, archivistiche, a far apprezzare il loro valore di beni culturali. In tal modo l'educazione al patrimonio culturale fornisce un contributo fondamentale alla cittadinanza attiva. In particolare, gli insegnanti metteranno in evidenza i rapporti tra istituzioni e società, le differenze di genere e di generazioni, le forme statuali, le istituzioni democratiche.

GEOGRAFIA

La geografia è attenta al presente, che studia nelle varie articolazioni spaziali e nei suoi aspetti demografici, socio-culturali e politico-economici. L'apertura al mondo attuale è necessaria anche per sviluppare competenze relative alla cittadinanza attiva, come la consapevolezza di far parte di una comunità territoriale organizzata. Tuttavia, poiché lo spazio non è statico, la geografia non può prescindere dalla dimensione temporale, da cui trae molte possibilità di leggere e interpretare i fatti che proprio nel territorio hanno lasciato testimonianza, nella consapevolezza che ciascuna azione implica ripercussioni nel futuro.

Altra irrinunciabile opportunità formativa offerta dalla geografia è quella di abituare a osservare la realtà da punti di vista diversi, che consentono di considerare e rispettare visioni plurime, in un approccio interculturale dal vicino al lontano.

Il primo incontro con la disciplina avviene attraverso un approccio attivo all'ambiente circostante, attraverso un'esplorazione diretta; in questa fase la geografia opera insieme alle scienze motorie, per consolidare il rapporto del corpo con lo spazio.

Costruendo le proprie geografie, anche attraverso le testimonianze di adulti come referenti culturali, gli allievi possono avvicinarsi alla dimensione sistematica della disciplina. Alla geografia, infatti, spetta il delicato compito di costruire il senso dello spazio, accanto a quello del tempo, con il quale va costantemente correlato. Gli allievi devono attrezzarsi di coordinate spaziali per orientarsi nel territorio, abituandosi ad analizzare ogni elemento nel suo contesto spaziale e in modo multiscalare, da quello locale fino ai contesti mondiali. Il raffronto della propria realtà (spazio vissuto) con quella globale, e viceversa, è agevolato dalla continua comparazione di rappresentazioni spaziali, lette e interpretate a scale diverse, servendosi anche di carte geografiche, di fotografie e immagini da satellite, del globo terrestre, di materiali prodotti dalle nuove tecnologie legate ai Sistemi Informativi Geografici (GIS).

METODOLOGIA PER LA SCUOLA DELL'INFANZIA

PER TUTTI I CAMPI DI ESPERIENZA

L'impianto metodologico della scuola dell'infanzia si innesta sulle seguenti linee principali:

- **La valorizzazione del gioco** nell'impostazione di tutte le attività, in quanto risorsa privilegiata di apprendimenti e relazioni. Esso, infatti, permette ai bambini di agire, costruire, ricostruire, di acquisire sicurezza, di comunicare e di socializzare. Poiché il gioco richiede di comprendere e, quindi, di riconoscere unità di significato, esso è utilizzato per portare il bambino a classificare oggetti, a strutturare concetti, a metterli in relazione tra loro, a decodificare e a realizzare implicazioni.
- **La pratica psicomotoria**, poiché il corpo e il movimento rappresentano il canale comunicativo privilegiato dal bambino attraverso cui giunge all'acquisizione della propria identità corporea e alle nozioni topologiche, e, nello stesso tempo, favoriscono la formazione del pensiero operatorio, la comunicazione e la creatività.
- **L'esplorazione e la ricerca** attraverso il coinvolgimento dei bambini in esperienze concrete e dirette e conseguente ripresa e rielaborazione dell'esperienza stessa secondo approcci sempre più astratti e rappresentativi: si parte dall'osservazione delle cose o delle situazioni, distinguendo, interpretando, analizzando, confrontando dati, ponendo domande e problemi, formulando ipotesi di soluzione e spiegazione.
- **La vita di relazione** (nelle coppie, nel piccolo gruppo, nel gruppo più allargato, con o senza l'intervento dell'insegnante che favorisce gli scambi e rende possibile una interazione che facilita la risoluzione dei problemi; valorizza le conversazioni e discussioni fra bambini sulle cose e sugli eventi, con ascolto e raccolta delle loro osservazioni, idee, pensieri, proposte e curiosità.)
- **La valorizzazione delle attività di routine**, le quali, attraverso la ripetizione di copioni (script), aiutano il bambino a concettualizzare l'idea di spazio e di tempo, sia acquisendo la capacità di prevedere e anticipare gli eventi che costruendo la mappatura temporale e spaziale della propria giornata.
- **L'uso dello sfondo integratore** che, attraverso la scelta di un contesto di significato 'fisico' (uno spazio, un ambiente) e/o 'mentale' (una storia, un tema), dà unità di senso alle attività dei bambini e delle insegnanti.
- **Il metodo libera...mente imparo**, attraverso una metodologia che attiva il coinvolgimento multisensoriale e sviluppa la competenza fonologica, permette a tutti gli alunni l'acquisizione dei prerequisiti necessari all'apprendimento della letto-scrittura e del calcolo e, agli insegnanti, di individuare precocemente eventuali difficoltà di apprendimento.

La scuola dell'infanzia si avvale di metodologie e tecniche innovative quali: il circle-time, il role-playing, il brainstorming, il problem solving, peer tutoring, le attività di gruppo, il metodo individualizzato, il dialogo continuo.

OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO

SCUOLA DELL'INFANZIA

3 – 4 ANNI

1. Vivere serenamente il distacco
2. Esprimere esigenze, emozioni e sentimenti
3. Identificarsi nel gruppo sezione
4. Partecipare serenamente alle iniziative della scuola
- 5.Cogliere la differenza tra passato e presente riferito a se stesso
6. Saper utilizzare fonti per ricostruire la propria storia
7. Conoscere e riconoscere i segni più importanti della propria cultura
8. Saper aspettare i tempi dell'ascolto e della comunicazione
9. Intervenire nel dialogo in modo pertinente
10. Rispettare gli oggetti personali e comuni e le produzioni altrui.
11. Saper aspettare il proprio turno
12. Accettare di stare con tutti evitando esclusioni
13. Riconoscere il ruolo dell'adulto
14. Rispettare le regole nella vita comunitaria.
15. Muoversi autonomamente negli spazi scolastici e riconoscerne le funzioni.
16. Essere autonomo nelle operazioni di vita quotidiana
17. Giocare e lavorare sia individualmente che in gruppo,condividendo giochi, materiali e risorse comuni.
18. Portare a termine le consegne.
19. Cogliere le successioni temporali semplici: prima/dopo.
20. Ricostruire storie in sequenze lineari: prima/dopo, prima/dopo/infine.
21. Usare strumenti non convenzionali per misurare il tempo.

5 ANNI

1. Acquisire fiducia nelle proprie capacità
2. Acquisire capacità di autocontrollo emotivo
3. Partecipare serenamente alle attività proposte
4. Possedere autonomia personale ed operativa
5. Contribuire in modo creativo alle attività di gruppo.
3. Mostrarsi disponibile ad attività di tutoring.
4. Rispettare le regole nella vita comunitaria.
5. Comprendere chi è fonte di autorità nei diversi contesti (scuola, casa, società civile e religiosa)
6. Conoscere il proprio ruolo all'interno della comunità familiare e sociale
7. Conoscere le tradizioni culturali e religiose del proprio territorio
8. Esprimere il proprio punto di vista nel gruppo e rispettare quello degli altri.
9. Comprendere l'importanza di alcuni valori universali (pace, giustizia, tolleranza, integrazione).
10. Maturare un atteggiamento di rispetto verso la diversità fisica, culturale e religiosa.
11. Conoscere i servizi del territorio e il loro funzionamento.
12. Muoversi autonomamente negli spazi scolastici e riconoscerne le funzioni.
13. Rappresentare lo spazio scolastico.
14. Leggere e costruire tabelle, mappe reticoli, simboli.
15. Rispettare le regole della convivenza civile: ed. stradale.
16. Ricostruire storie in sequenza lineare: prima/dopo/poi/infine
17. Usare strumenti non convenzionali per misurare il tempo.
18. Ricostruire ed elaborare successioni e contemporaneità

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

SCUOLA PRIMARIA

STORIA

1. Individuare le tracce e usarle come fonti per produrre conoscenze sul proprio passato.
2. Ricavare da fonti di tipo diverso informazioni su aspetti del passato.
3. Organizzare le conoscenze acquisite in schemi temporali, anche con l'uso della linea del tempo.
4. Produrre informazioni con fonti di diversa natura utili alla ricostruzione di un fenomeno storico.
5. Leggere una carta storico-geografica relativa alle civiltà studiate.
6. Usare cronologie e confrontare quadri storico-sociali diversi, lontani nello spazio e nel tempo.
7. Usare il sistema di misura occidentale del tempo storico (avanti Cristo-dopo Cristo) e comprendere i sistemi di misura di altre civiltà.
8. Rappresentare conoscenze e concetti appresi mediante grafismi, disegni, testi scritti e con risorse digitali.
9. Elaborare rappresentazioni sintetiche delle società studiate.
10. Confrontare aspetti caratterizzanti le diverse società studiate anche in rapporto al presente.
11. Esporre con coerenza conoscenze e concetti appresi, usando il linguaggio specifico della disciplina.

GEOGRAFIA

1. Muoversi consapevolmente nello spazio circostante, orientandosi in esso; attraverso punti di riferimento o strumenti specifici.
2. Leggere e interpretare la pianta dello spazio vicino e lontano (carte geografiche, ecc.) utilizzando gli strumenti convenzionali.
3. Leggere, interpretare e confrontare il paesaggio.
4. Individuare e descrivere gli elementi fisici e antropici che caratterizzano i paesaggi.
5. Comprendere che il paesaggio è uno spazio organizzato e modificato dalle attività umane.
6. Riconoscere nel proprio ambiente di vita le funzioni dei vari spazi, gli interventi positivi e negativi dell'uomo.
7. Consolidare il concetto di regione geografica (fisica, climatica, storica, economica) applicandolo all'Italia, all'Europa e agli altri continenti.
8. Analizzare in termini di spazio le interrelazioni tra fatti e fenomeni demografici, sociali ed economici di portata nazionale, europea e mondiale.

COMPETENZE SPECIFICHE	NUCIEO	CONTENUTI 3 - 4 ANNI	CONTENUTI 5 ANNI	CONTENUTI CLASSE 1[^]	CONTENUTI CLASSE 2[^]	CONTENUTI CLASSE 3[^]	CONTENUTI CLASSE 4[^]	CONTENUTI CLASSE 5[^]
<p>INFANZIA</p> <p>1. <i>Sviluppa il senso dell'identità personale ed esprime in modo adeguato esigenze e sentimenti.</i></p> <p>2. <i>Conosce la propria storia personale e familiare.</i></p> <p>3. <i>Riconosce i segni più importanti della comunità di appartenenza e le culture altrui.</i></p> <p>7. <i>Lavora e gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri e conosce le potenzialità e i limiti posseduti.</i></p> <p>PRIMARIA</p> <p>1. <i>L'alunno sviluppa il senso dell'identità personale ed esprime in modo adeguato esigenze e sentimenti</i></p>	<p>IDENTITÀ PERSONALE, RELAZIONALE, RELIGIOSA, CULTURALE</p>	<p>1A. Io nella sezione: i miei bisogni, le mie esperienze, le mie emozioni.</p> <p>2A. La mia storia</p> <p>2B. La mia famiglia</p> <p>3A. Feste e ricorrenze</p> <p>7A. Io nella scuola: gioco, mi impegno, rispetto.</p>	<p>1A. Io so fare, io so, io so essere.</p> <p>2A. La mia famiglia</p> <p>3A. Tradizioni, feste e ricorrenze</p> <p>7A. Io e gli altri: condivido e collaboro.</p>	<p>1A. Io nel tempo: la mia storia personale e familiare.</p>	<p>1A. Io nel tempo: la mia storia personale e familiare</p>	<p>1A. Io nel mio paese: riti e tradizioni a San Cataldo, con particolare riferimento a Natale e Pasqua</p>	<p>1A. Indagine storica sul proprio paese.</p>	<p>1A. Caratteristiche antropiche e sociali del proprio ambiente</p>

COMPETENZE SPECIFICHE: INFANZIA <i>6. Si muove in modo autonomo e sicuro nello spazio conosciuto.</i>	<i>NUCLEO</i> LINGUAGGIO DELLA GEOGRAFICITA'	<i>CONTENUTI</i> 3 - 4 ANNI	<i>CONTENUTI</i> 5 ANNI	<i>CONTENUTI</i> CLASSE 1[^]	<i>CONTENUTI</i> CLASSE 2[^]	<i>CONTENUTI</i> CLASSE 3[^]	<i>CONTENUTI</i> CLASSE 4^{^-}	<i>CONTENUTI</i> CLASSE -5[^]
PRIMARIA <i>3 Legge le diverse rappresentazioni dello spazio</i>			6B .Rappresentazioni dello spazio (tabelle, mappe, reticoli, simboli)	3A. Io rappresento lo spazio attorno a me: posizioni, punti di vista, percorsi e spostamenti. 3B. Lettura di semplici rappresentazioni dello spazio (piante e mappe).	3A. Io rappresento lo spazio attorno a me: posizioni, punti di vista, percorsi e spostamenti 3B. Lettura e interpretazione di semplici mappe e carte geografiche	3A. Io rappresento lo spazio geografico: strumenti, metodo e lessico e modalità d'indagine della geografia	3A. Lettura di carte geografiche a scala diversa e di differente tipologia	3A. Lettura di carte geografiche a scala diversa e di differente tipologia

COMPETENZE SPECIFICHE:	<i>NUCLEO</i>	<i>CONTENUTI 3 - 4 ANNI</i>	<i>CONTENUTI 5 ANNI</i>	<i>CONTENUTI CLASSE 1^</i>	<i>CONTENUTI CLASSE 2^</i>	<i>CONTENUTI CLASSE 3^</i>	<i>CONTENUTI CLASSE 4-</i>	<i>CONTENUTI CLASSE 5^</i>
PRIMARIA <i>4. Riconosce gli elementi naturali e antropici di un paesaggio</i>	PAESAGGIO			4A. Osservo il paesaggio geografico: gli elementi fisici ed antropici di ciascun paesaggio	4A. Osservo il paesaggio geografico: gli elementi fisici ed antropici di ciascun paesaggio	4 A. Osservo gli ambienti geografici: elementi fisici ed antropici di un ambiente geografico, operando confronti tra i vari tipi di paesaggio	4A. Elementi del paesaggio: la Terra e i suoi paesaggi: aspetti fisici, antropici, culturali , linguistici e demografici	4A. Ambienti del mondo e questioni connesse allo sviluppo

COMPETENZE SPECIFICHE:	<i>NUCLEO</i>	<i>CONTENUTI 3-4 ANNI</i>	<i>CONTENUTI 5 ANNI</i>	<i>CONTENUTI CLASSE 1^</i>	<i>CONTENUTI CLASSE 2^</i>	<i>CONTENUTI CLASSE 3^</i>	<i>CONTENUTI CLASSE 4^</i>	<i>CONTENUTI CLASSE 5^</i>
INFANZIA <i>6. . Si muove in modo autonomo e sicuro nello spazio conosciuto.</i>	REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE	6A. Le funzioni degli spazi e degli elementi che li compongono (sezione, scuola, quartiere).	6A. Le funzioni dello spazio organizzato intorno a noi: la scuola , il quartiere, la città	5A. L'uomo modifica lo spazio: funzioni degli spazi e degli arredi nei vari ambienti	5A. L'uomo modifica lo spazio: funzioni degli spazi e degli arredi nei vari ambienti	5A. L'uomo modifica l'ambiente intorno a sé: vantaggi e svantaggi delle modifiche umane	5A. Connessione tra elementi fisici e antropici di un territorio.	5A. L'Italia e le sue regioni: aspetto fisico, organizzazione politico-sociale, aspetto economico.
PRIMARIA <i>5. Comprende le modifiche operate</i>								

<i>dell'uomo sullo spazio</i>								
COMPETENZE SPECIFICHE: INFANZIA <i>8. Si orienta nel tempo.</i>	<i>NUCLEO</i> USO DELLE FONTI	CONTENUTI 3 - 4 ANNI 8A. Il mio tempo: prima-adesso. 8B. Uso di varie fonti per ricostruire la storia personale	CONTENUTI 5 ANNI 8A. Il mio tempo: Com'ero, come sono, come sarò.	CONTENUTI CLASSE 1^ 1A. Io e il mio senso del tempo: ieri, oggi domani; passato, presente e futuro. 1B. Uso delle diverse fonti per ricostruire la propria storia personale	CONTENUTI CLASSE 2^ 1A. Io e il mio senso del tempo: ieri, oggi domani; passato, presente e futuro. 1B. Uso delle diverse fonti per ricostruire la propria storia personale	CONTENUTI CLASSE 3^ 1A. Il tempo della storia: vari tipi di fonti per ricostruire il passato.	CONTENUTI CLASSE 4^ 1A. Il tempo delle civiltà storiche: uso di fonti diverse per ricavare informazioni	CONTENUTI CLASSE 5^ 1A. Il tempo delle civiltà storiche: uso di fonti diverse per ricavare informazioni
PRIMARIA <i>1Riconosce e legge le varie fonti</i>								

COMPETENZE SPECIFICHE:	NUCLEO	CONTENUTI 3 - 4 ANNI	CONTENUTI 5 ANNI	CONTENUTI CLASSE 1 [^]	CONTENUTI CLASSE 2 [^]	CONTENUTI CLASSE 3 [^]	CONTENUTI CLASSE 4 [^]	CONTENUTI CLASSE 5 [^]
<p>PRIMARIA</p> <p>3. <i>Comprende informazioni di tipo storico e le rielabora in forma personalizzata.</i></p>	<p>STRUMENTI CONCETTUALI E PRODUZIONE SCRITTA E ORALE</p>			<p>3A. Letture, racconti e testi sul passato recente (genitori e nonni).</p>	<p>3A. Letture, racconti e testi sul proprio passato e sul passato recente (genitori e nonni).</p>	<p>3A. Strumenti, metodo e linguaggio della storicità.</p> <p>3B. Lettura di testi dell'antichità, di storie e racconti del passato.</p> <p>3C. Costruzione di semplici schemi o mappe concettuali sulle periodizzazioni della preistoria</p> <p>3D. Organizzazione delle conoscenze e realizzazione di quadri di sintesi attraverso disegni e testi scritti</p>	<p>3A. Confronto tra gli aspetti caratterizzanti le diverse civiltà</p> <p>3B. Dalla scoperta della scrittura alle civiltà dei mari</p> <p>3C. Costruzione di mappe, tabelle e quadri di sintesi per organizzare le conoscenze anche con uso di risorse digitali</p> <p>3D. Esposizione orale e scritta delle conoscenze, usando un linguaggio specifico</p>	<p>3A. Confronto tra gli aspetti caratterizzanti le diverse civiltà,</p> <p>3B. Dalla scoperta della scrittura alla fine della civiltà romana anche in rapporto al presente</p> <p>3C. Costruzione di mappe, tabelle e quadri di sintesi per organizzare le conoscenze anche con uso di risorse digitali</p> <p>3D. Esposizione orale e scritta delle conoscenze, usando un linguaggio specifico</p>

COMPETENZE SPECIFICHE:	NUCLEO	CONTENUTI 3- 4 ANNI	CONTENUTI 5 ANNI					
<p>INFANZIA</p> <p>3. <i>Riconosce i segni più importanti della comunità di appartenenza e le culture altrui.</i></p> <p>4. <i>Ascolta, riflette, si confronta , discute con gli adulti su questioni etiche e sociali nella consapevolezza che esistono punti di vista diversi.</i></p> <p>5. <i>Conosce i propri diritti e doveri e le regole del vivere insieme.</i></p>	<p>DIVERSITA' E REGOLE DEL VIVERE INSIEME (Ed.Civica)</p> <p>COMUNITA' DI APPARTENENZA : CULTURA, TERRITORIO, ISTITUZIONI E SERVIZI (Ed.Civica)</p>	<p>3A. Regole a scuola e nei diversi contesti</p> <p>4A. Io diverso dagli altri: sesso, abitudini, preferenze...</p> <p>5A.Ed. alla gentilezza: esperienze di relazione e Condivisione</p> <p>5B. Ed. civica: i diritti dell'infanzia</p>	<p>3A. Regole per crescere a scuola, in famiglia e negli ambienti</p> <p>3B. Convivenza civile e democratica: conoscenza e rispetto delle istituzioni presenti sul territorio. (ed. stradale – ed. alla sicurezza).</p> <p>3C.Diversità: le mie e le altre culture</p> <p>4A. Io con gli altri: ascolto,rifl etto, mi confronto, rispetto.</p> <p>5A. Ed. civica: i diritti dell'infanzia</p>					

DAL CAMPO DI ESPERIENZA IL CORPO E IL MOVIMENTO ALL'EDUCAZIONE FISICA

COMPETENZE CHIAVE

Imparare a imparare, competenze sociali e civiche, consapevolezza ed espressione culturale.

COMPETENZE SPECIFICHE:

INFANZIA

1. E' consapevole della propria corporeità.
2. Utilizza gli aspetti comunicativo – relazionali del corpo.
3. Possiede autonomia personale ed operativa
4. Padroneggia abilità motorie e posturali in situazioni diverse.
5. Partecipa alle attività di gioco e di sport rispettandone le regole.
6. Acquisisce conoscenze relative alla salute, prevenzione e sicurezza.

PRIMARIA

1. E' consapevole della propria corporeità.
2. Utilizza gli aspetti comunicativo – relazionali del corpo.
3. Possiede autonomia personale ed operativa
4. Padroneggia abilità motorie e posturali in situazioni diverse.
5. Partecipa alle attività di gioco e di sport rispettandone le regole.
6. Acquisisce conoscenze relative alla salute, prevenzione e sicurezza.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

SCUOLA DELL'INFANZIA

- ✓ Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola.
- ✓ Riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo e adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione.
- ✓ Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo.
- ✓ Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento.
- ✓ Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento.

SCUOLA PRIMARIA

- ✓ Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola.
- ✓ Riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo e adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione.
- ✓ Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo.
- ✓ Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento.
- ✓ Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento.

METODOLOGIA SCUOLA PRIMARIA

Il corpo e il movimento concorrono al pieno riconoscimento delle proprie potenzialità espressivo-emozionali. Il corpo che si appropria di spazi, funzioni, e regole promuove la crescita globale equilibrata; lo sviluppo di corretti e coerenti comportamenti personali e relazionali; il controllo espressivo delle emozioni; l'accettazione della propria ed altrui diversità che si esprimono in ABILITA' personali e collettive. Il gioco di gruppo o di squadra è la chiave di acquisizione per la cittadinanza attiva nel riconoscimento delle regole, dei ruoli condivisi e delle finalità da perseguire.

Le proposte risponderanno all'esigenza di:

- Sperimentare tutte le possibilità che il corpo offre in situazione statico-dinamica e finalizzata all'esecuzione di esercizi.
- Educare alla socialità e al senso civico attraverso attività da svolgere in coppia, in gruppo, in squadra al fine di favorire l'interiorizzazione di regole, la capacità collaborativa, la solidarietà, il rispetto dei ruoli e la lealtà verso gli altri.
- Educare alla creatività attraverso la possibilità di esprimere attraverso il corpo il proprio mondo interiore; di strutturare giochi da sperimentare e condividere con i compagni;
- Educare all'operatività stimolando l'azione diretta, l'affinamento delle competenze motorie, la partecipazione spontanea.

OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO

SCUOLA DELL'INFANZIA

3 - 4 ANNI

1. Sviluppare la percezione globale del corpo
2. Essere in grado di identificarsi sessualmente
3. Conoscere e localizzare le parti del corpo su di sé e sugli altri
4. Rappresentare e ricostruire il corpo rispettando l'appoggio orizzontale e verticale.
5. Percepire e comunicare sensazioni ed emozioni
6. Comprendere ed utilizzare il linguaggio mimico – gestuale
7. Conoscere i cinque sensi
8. Prendere coscienza di sé e assumere comportamenti autonomi rispetto all'uso di oggetti e ambienti
9. Percepire e comunicare i bisogni
10. Assumere gradatamente comportamenti più autonomi rispetto all'igiene personale e all'alimentazione.
11. Adattare la postura del corpo alle diverse routine che scandiscono la giornata scolastica.
12. Saper eseguire movimenti grosso e fine motori.
13. Imitare posizioni globali
15. Sperimentare direzioni
16. Eseguire percorsi e labirinti
17. Sperimentare la forza muscolare
18. Sviluppare la coordinazione dinamica generale.
19. Sviluppare la coordinazione oculo-manuale su ampi spazi fisici e grafici
20. Orientare ad una corretta impugnatura e prensione
21. Rispettare le semplici regole nel gioco individuale e di gruppo
22. Acquisire corrette abitudini igieniche. **(ed. alla salute)**
23. Conoscere la provenienza degli alimenti. **(ed. alla salute)**
24. Riconoscere le categorie degli alimenti anche in base ai nutrienti. **(ed. alla salute)**
25. Cogliere la scansione temporale dell'alimentazione nella giornata. **(ed. alla salute)**
26. Conoscere ed interiorizzare le regole per una corretta alimentazione. **(ed. alla salute)**

5 ANNI

1. Acquisire piena consapevolezza del proprio corpo
2. Consolidare la consapevolezza della propria sessualità
3. Rappresentare in modo completo e strutturato la figura umana rispettando gli assi corporei: orizzontale, verticale e di simmetria.
4. Liberare dinamiche emotivo – affettive con il movimento
6. Sviluppare le capacità senso-percettive interne ed esterne al proprio corpo
7. Consolidare comportamenti autonomi nelle pratiche di igiene personale e nell'alimentazione.
8. Consolidare comportamenti autonomi nei giochi motori per salvaguardare il proprio corpo e quello degli altri
9. Controllare i movimenti globali e segmentari semplici e complessi
10. Eseguire percorsi e labirinti
11. Acquisire la coordinazione dinamica generale
12. Consolidare la coordinazione oculo- manuale e maturare la motricità fine: postura, impugnatura e prensione
13. Scoprire ed usare la propria lateralità
14. Rispettare le regole del gioco motorio individuale e di squadra
15. Comprendere il valore della prevenzione (farmaci e vaccini).
16. Conoscere le principali norme della salute **(ed. alla salute)**
17. Conoscere le regole per difendere il corpo dai rischi e pericoli **(educazione alla sicurezza)**

OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO

SCUOLA PRIMARIA

1. Acquisire consapevolezza del proprio corpo attraverso la padronanza degli schemi motori e posturali.
2. Comunicare i propri stati d'animo attraverso il linguaggio corporeo, motorio e la drammatizzazione.
3. Agire rispettando criteri di sicurezza per sé e per gli altri negli spazi assegnati, nel movimento, nell'uso degli attrezzi (**educazione alla sicurezza**).
4. Riconoscere essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico e alla cura del corpo (**educazione alla salute**).
5. Comprendere, nelle occasioni di gioco e sport, il valore delle regole e l'importanza del fair-play

<p>COMPETENZE SPECIFICHE:</p> <p>Infanzia 2.Utilizza gli aspetti comunicativo – relazionali del corpo.</p>	<p><i>NUCLEO</i></p> <p>COMUNICAZIONE ESPRESSIVA</p>	<p><i>CONTENUTI</i> 3 - 4 ANNI</p> <p>2A. Sentimenti ed emozioni</p> <p>2B. Il linguaggio mimico gestuale</p>	<p><i>CONTENUTI</i> 5 ANNI</p> <p>2A. Il linguaggio del corpo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - nei giochi simbolici - giochi di animazione - coreografie 	<p><i>CONTENUTI</i> CLASSE 1^</p> <p>2A. Emozioni e gestualità</p> <p>2B. Coordinamento globale ed espressione</p>	<p><i>CONTENUTI</i> CLASSE 2^</p> <p>2A. Emozioni e gestualità</p> <p>2B. Coordinamento globale ed espressione</p>	<p><i>CONTENUTI</i> CLASSE 3^</p> <p>2A. Mimo</p> <p>2B. Gesto e musica</p> <p>2C. Avvio a danza coreografica</p>	<p><i>CONTENUTI</i> CLASSE 4^</p> <p>2 A Il linguaggio del corpo come modalità comunicativa -espressiva.</p> <p>2B. Movimenti coreografici coordinati in azione comunitaria e coreografici</p>	<p><i>CONTENUTI</i> CLASSE 5^</p> <p>2 A Il linguaggio del corpo come modalità comunicativa -espressiva.</p> <p>2B. Movimenti coreografici coordinati in azione comunitaria e coreografici</p>
<p>Primaria 2. L'alunno utilizza gli aspetti comunicativo – relazionali del corpo.</p>								
<p>COMPETENZE SPECIFICHE:</p> <p>Infanzia 3.Possiede autonomia personale ed operativa</p>	<p><i>NUCLEO</i></p> <p>AUTONOMIA PERSONALE</p>	<p><i>CONTENUTI</i> 3 - 4 ANNI</p> <p>3A. Uso autonomo delle cose e degli ambienti</p>	<p><i>CONTENUTI</i> 5 ANNI</p> <p>3A. Corretta gestione di sé negli spazi e con gli attrezzi.</p>	<p><i>CONTENUTI</i> CLASSE 1^</p> <p>3A. Rispetto di spazi e funzioni: ordine personale e postura</p> <p>3B. Gestione ed uso autonomo di attrezzi e materiali di uso quotidiano.</p>	<p><i>CONTENUTI</i> CLASSE 2^</p> <p>3A. Rispetto di spazi e funzioni: ordine personale e postura</p> <p>Gestione ed uso autonomo di attrezzi e materiali di uso quotidiano</p>	<p><i>CONTENUTI</i> CLASSE 3^</p> <p>3A. Rispetto dell'ordine e dei propri spazi</p> <p>3B. Gestione ed uso consapevole di attrezzature ginnico- sportive</p>	<p><i>CONTENUTI</i> CLASSE 4^</p> <p>3A. Gestione autonoma di spazi e attrezzature ginnico-sportive</p>	<p><i>CONTENUTI</i> CLASSE 5^</p> <p>3A. Gestione autonoma di spazi e attrezzature ginnico- sportive</p>
<p>Primaria 3.Possiede autonomia personale e operativa.</p>								

COMPETENZE SPECIFICHE:	NUCLEO	CONTENUTI 3 - 4 ANNI	CONTENUTI 5ANNI	CONTENUTI CLASSE 1^	CONTENUTI CLASSE 2^	CONTENUTI CLASSE 3^	CONTENUTI CLASSE 4^	CONTENUTI CLASSE 5^
INFANZIA <i>4. Padroneggia abilità motorie e posturali in situazioni diverse.</i>	SCHEMA CORPOREO E POSTURALE	4A. Schemi motori posturali e dinamici di base	4A. Schemi motori e posturali complessi	4A. Uso e funzioni del corpo.	4A. Uso e funzioni del corpo.	4A. Schemi motori combinati	4A. Schemi motori e posturali in funzione statico-dinamica.	4A. Schemi motori e posturali in funzione statico-dinamica.
PRIMARIA <i>4. Padroneggia abilità motorie e posturali in situazioni diverse.</i>		4B. Postura ed equilibrio statico e dinamico	4B. Postura ed equilibrio statico e dinamico	4B. Percezione sensoriale.	4B. Percezione sensoriale.	4B. Coordinazione motoria combinata in funzione personale e collettiva.	4B. Coordinazione simultanea.	4B. Coordinazione simultanea singola e di gruppo.
		4C. Coordinazione dinamica generale.	4C. Coordinazione dinamica generale.	4C. Il ritmo.	4C. Il ritmo.	4C. Riconoscimento ed uso segmentario del corpo	4C. Specialità atletiche e giochi di squadra	4C. Specialità atletiche e giochi di squadra
		4D. Percorsi motori	4D. Distensione, tonificazione e dissociazione dei segmenti corporei	4D. Dominanza e lateralità.	4D. Dominanza e lateralità.	4D. Orientamento in spazi specifici e limitati		
		4E. Il ritmo	4E. Percorsi e incroci	4E. Abilità manuale fino-motorie (ritagliare, colorare, prensione penna...)	4E. Abilità manuale fino-motorie (ritagliare, colorare, prensione penna...)			
		4F. Tono muscolare.	4F. Il ritmo.	4F. Schemi motori di base in funzione personale, collettiva, ricreativa .	4F. Schemi motori di base in funzione personale, collettiva, ricreativa .			
		4G. Motricità fine e di base	4G. Lateralità	G. Padronanza dell'uso di semplici attrezzi ginnico-sportivi	G. Padronanza dell'uso di semplici attrezzi ginnico-sportivi.			
			4H. Coordinazione fine della mano e delle dita					

sicurezza e alla prevenzione				6D. Uso di abbigliamento sportivo idoneo				
------------------------------	--	--	--	--	--	--	--	--

DAL CAMPO DI ESPERIENZA *IMMAGINI, SUONI, COLORI A MUSICA - ARTE E IMMAGINE*

COMPETENZE CHIAVE:

Competenze sociali e civiche, imparare ad imparare, senso di iniziativa e l'imprenditorialità, consapevolezza ed espressione culturale, comunicazione nella madrelingua.

COMPETENZE SPECIFICHE:

INFANZIA

1. Si esprime e comunica nelle forme grafico – pittoriche, manipolative e di drammatizzazione.
2. Conosce, utilizza, discrimina tecniche proprie del linguaggio grafico, pittorico, teatrale, visivo e audiovisivo.
3. Conosce e apprezza le opere d'arte.
4. Esplora, discrimina ed elabora eventi sonori.
5. Riconosce i suoni e saperli riprodurre con il corpo
6. Sperimenta e combina elementi musicali di base.
7. Esegue, da solo e in gruppo, semplici brani vocali o strumentali.

PRIMARIA

1. Si esprime e comunica nelle forme grafico – pittoriche, manipolative e di drammatizzazione.
2. Conosce, utilizza, discrimina tecniche proprie del linguaggio grafico, pittorico, teatrale, visivo e audiovisivo.
3. Conosce e apprezza le opere d'arte.
4. Esplora, discrimina ed elabora eventi sonori.
5. Riconosce i suoni e saperli riprodurre con il corpo
6. Sperimenta e combina elementi musicali di base.
7. Esegue, da solo e in gruppo, semplici brani vocali o strumentali

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

SCUOLA DELL'INFANZIA

- ✓ Comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.
- ✓ Esprime storie attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative.
- ✓ Esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie.
- ✓ Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione...).
- ✓ Sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione di opere d'arte
- ✓ Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti
- ✓ Sperimenta e combinare elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali.
- ✓ Esplora nei primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli

SCUOLA PRIMARIA

- ✓ Comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.
- ✓ Esprime storie attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative.
- ✓ Esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie.
- ✓ Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione...).
- ✓ Sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione di opere d'arte
- ✓ Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti
- ✓ Sperimenta e combinare elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali.
- ✓ Esplora nei primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli.

OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO

SCUOLA DELL'INFANZIA

IL LINGUAGGIO MUSICALE

3 - 4 ANNI

1. Manifestare adeguate capacità di ascolto.
2. Essere capace di riconoscere e riprodurre una fonte sonora.
3. Discriminare gli ambienti sonori.
4. Discriminare gli elementi musicali di base: forte/ piano, lento/ veloce.
5. Interpretare con il corpo e con la voce semplici melodie.
6. Sperimentare, con l'uso di strumenti, semplici suoni e ritmi.

5 ANNI

1. Ascoltare e apprezzare brani musicali
2. Potenziare la capacità di discriminare gli ambienti sonori .
3. Sperimentare e conoscere semplici strumenti musicali.
4. Riprodurre brevi sequenze ritmiche utilizzando corpo, oggetti, strumenti musicali e segni non convenzionali.
5. Acquisire le nozioni basilari dei parametri musicali: forte/piano, lento/veloce, lungo/corto, alto/basso.
6. Leggere e interpretare semplici partiture non convenzionali.

IL LINGUAGGIO GRAFICO-PITTORICO-VISIVO

3 - 4 ANNI

1. Utilizzare spontaneamente il colore
2. Riconoscere ed usare i colori primari e secondari.
3. Sperimentare e manipolare materiali di tipo grafico, pittorico e amorfo.
4. Esprimersi nel disegno spontaneo.
5. Colorare entro i margini rispettando le direzioni più funzionali alla coloritura.
6. Esprimersi attraverso semplici animazioni.

5 ANNI

1. Utilizzare il colore in modo appropriato e creativo
2. Saper creare le molteplici gradazioni del colore.
3. Usare tecniche diverse su materiali di varia tipologia.
4. Utilizzare strumenti multimediali per la produzione artistica
5. Esprimersi nel disegno spontaneo
6. Affinare le tecniche di coloritura.
7. Interpretare semplici testi teatrali
8. Esercitare il gusto estetico per apprezzare le forme d'arte.

OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO SCUOLA PRIMARIA

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO: MUSICA

1. Saper utilizzare voce, strumenti e nuove tecnologie sonore.
2. Eseguire brani vocali-strumentali.
3. Riconoscere e classificare gli elementi costitutivi del linguaggio musicale.
4. Valutare aspetti funzionali ed estetici in brani musicali in relazione al riconoscimento di culture, di tempi e provenienza.
5. Rappresentare gli elementi basilari di eventi sonori e musicali attraverso sistemi convenzionali e non convenzionali.
6. Riconoscere gli usi, le funzioni e i contesti della musica nella realtà multimediale.

METODOLOGIA SCUOLA PRIMARIA MUSICA

Riguardo alla metodologia, particolare cura sarà data alle specifiche funzioni formative che la musica svolge:

- la funzione cognitiva culturale stimolerà negli alunni il processo di rappresentazione simbolica della realtà, svilupperà la capacità di pensiero e promuoverà la partecipazione all'interno del patrimonio culturale musicale;
- la funzione linguistico-comunicativa educherà gli alunni ad esprimersi e a comunicare attraverso gli strumenti e le tecniche specifiche del linguaggio musicale, sia dal punto di vista della ricezione (ascolto e lettura) che della produzione;
- la funzione emotivo-affettiva svilupperà la riflessione sulla formalizzazione simbolica delle emozioni;
- la funzione identitaria e interculturale porterà gli alunni a prendere coscienza della loro appartenenza ad una tradizione culturale, nonché al rispetto di altre culture e tradizioni diversi;
- la funzione relazionale attiverà processi di cooperazione e socializzazione;
- la funzione critico-estetica svilupperà una sensibilità artistica, eleverà la loro autonomia di giudizio e il livello di fruizione estetica del patrimonio culturale.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO: ARTE E IMMAGINE

1. Saper esprimersi e comunicare attraverso colori, forme, materiali
2. Utilizzare colori e materiale in modo originale.
3. Padroneggiare gli elementi principali del linguaggio visivo
4. Saper progettare forme espressive finalizzate ad uno scopo comunicativo.
5. Saper osservare e leggere le immagini.
6. Saper comprendere ed apprezzare le opere d'arte .
7. Saper cogliere nella realtà geografica circostante gli elementi e l'importanza della tutela artistica.
8. Imparare ad apprezzare i patrimoni museali.

METODOLOGIA

La metodologia utilizzata verterà principalmente su questi punti cardine:

- proporre attività con modalità ludiche, coinvolgenti e motivanti;
- prevedere attività funzionali allo sviluppo delle abilità sociali;
- sviluppare e potenziare le capacità di esprimersi e comunicare in modo creativo e personale;
- utilizzare e fruire del linguaggio visivo e dell'arte;
- leggere ed interpretare in modo attivo e critico i linguaggi delle immagini e quelli multimediali;
- sperimentare attivamente le tecniche e i codici propri del linguaggio visivo ed audiovisivo;
- conoscere ed apprezzare i beni culturali e il patrimonio artistico.

COMPETENZE SPECIFICHE: INFANZIA e PRIMARIA <i>1 Si esprime e comunica nelle forme grafico – pittoriche, manipolative e di drammatizzazione.</i> <i>2 Conosce, utilizza, discrimina tecniche proprie del linguaggio grafico, pittorico, teatrale, visivo e audiovisivo</i> <i>3 Conosce e apprezza le opere d'arte</i>	NUCLEO LINGUAGGI O GRAFICO-PITTORICO-MANIPOLATIVO -TEATRALE-VISIVO E AUDIOVISIVO	CONTENUTI 3 - 4 ANNI 1A. Colori primari e secondari. 1B. Manipolazione spontanea. 1C. Disegno spontaneo. 1D. Semplici animazioni 2 A Coloritura 2B. Materiali e tecniche di vario tipo. 3A. Arte e riciclo	CONTENUTI 5 ANNI 1A. La gradazione dei colori. 1B. Manipolazione spontanea e strutturata. 1C. Teatro 2A. Il disegno strutturato. 2B. Coloritura 2C. Materiali e tecniche di vario tipo. 2D. Strumenti multimediali 3A. Le opere d'arte. 3B. Arte e riciclo	CONTENUTI CLASSE 1^ 1A. Colori della realtà visiva nell'ambiente, per riconoscerli e denominarli. 1B. Uso e classificazione dei colori primari e secondari. 1C. Manipolazione riciclo creativo 2A. Disegno strutturato secondo parametri definiti attraverso l'uso di vari supporti. 3A. Presentazione di famose opere d'arte in relazione agli argomenti trattati.	CONTENUTI CLASSE 2^ 1A. Colori della realtà visiva nell'ambiente, per riconoscerli e denominarli. 1B. Uso e classificazione dei colori primari e secondari. 1C. Manipolazione e riciclo creativo 1D Giochi, canti mimati e semplici drammatizzazioni 2A. Disegno strutturato secondo parametri definiti attraverso l'uso di vari supporti. 3A. Presentazione di famose opere d'arte in relazione agli argomenti tratta	CONTENUTI CLASSE 3^ 1A. Uso e funzione di linee, colori e forme in funzione creativa 1B. Manipolazione e riciclo progettuale 1C Osservazione e riproduzione personale della realtà visiva. Rielaborazione di tecniche 1D. Giochi, canti mimati e drammatizzazioni 2A. Tecniche pittoriche e rappresentative 3A. Autori e traccia	CONTENUTI CLASSE 4^ 1A. Uso e funzione di linee, colori e forme in funzione creativa 1B. Osservazione e riproduzione personale della realtà visiva. 2A. Tecniche pittoriche e rappresentative. 2B. Rielaborazione di tecniche 3A Conoscenza di autori e delle loro opere d'arte.	CONTENUTI CLASSE 5^ 1A. Uso e funzione di linee, colori e forme in funzione creativa 1B. Osservazione e riproduzione personale della realtà visiva. Rielaborazione di tecniche 2A. Il linguaggio del teatro, del costume e degli audiovisivi (spot, cinema, fumetto, cartoni) 2B. Tecniche pittoriche e rappresentative. 3A. Conoscenza di autori e delle loro opere d'arte.
---	---	---	---	--	---	---	---	---

DAL CAMPO DI ESPERIENZA “I DISCORSI E LE PAROLE” ALL’ITALIANO

COMPETENZA CHIAVE:

Competenza alfabetico funzionale, competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare, competenza in materia di cittadinanza, competenza imprenditoriale, competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale.

COMPETENZE SPECIFICHE:

INFANZIA

1. Racconta, descrive fatti ed esperienze.
2. Ascolta e comprende testi.
3. Utilizza linguaggi adeguati alle situazioni.
4. Legge e comprende immagini e simboli.
5. Usa segni grafici e simboli
6. Manipola parole in modo creativo
7. Sviluppa la competenza metafonologica e fonologica .

PRIMARIA

1. Partecipa a scambi comunicativi
2. Ascolta e comprende testi
3. Consolida la competenza fonologica
4. Utilizza linguaggi adeguati alle situazioni
5. Acquisisce la strumentalità della lettura.
6. Legge e comprende testi di vario tipo.
7. Acquisisce le strumentalità della scrittura
8. Scrive con correttezza ortografica
9. Scrive rispettando le regole morfo-sintattiche
10. Scrive testi di vario genere
11. Scrive utilizzando un lessico specifico
12. Sperimenta diverse forme di scrittura creativa

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

SCUOLA DELL'INFANZIA

- ✓ Usa, comprende, arricchisce il proprio lessico.
- ✓ Esprime e comunica agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale.
- ✓ Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni.
- ✓ Inventava nuove parole e cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati.
- ✓ Ascolta, comprende, racconta, inventa storie.
- ✓ Ragiona sulla lingua.
- ✓ Esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media della frase semplice.

SCUOLA PRIMARIA

- ✓ Partecipa in modo costruttivo alle situazioni comunicative.
- ✓ Ascolta e comprende i significati espliciti ed impliciti negli scambi comunicativi.
- ✓ Legge, trae informazioni da ciò che si legge e rielabora creativamente.
- ✓ Produce e rielabora testi personali e non coesi, coerenti, corretti, utilizzando un lessico vario ed appropriato.
- ✓ Applica le conoscenze relative all'organizzazione logico-sintattica e morfologica.

METODOLOGIA ITALIANO

L'apprendimento della Lingua italiana deve partire dalle competenze linguistiche e comunicative possedute dagli allievi. In particolare, la pratica delle abilità linguistiche orali nella comunità scolastica deve passare attraverso l'esperienza dei diversi usi della lingua (comunicativi, euristici, cognitivi, espressivi, argomentativi) e la predisposizione di ambienti sociali di apprendimento idonei al dialogo, all'interazione, alla ricerca e alla costruzione di significati, alla condivisione di conoscenze, al riconoscimento di punti di vista e alla loro negoziazione. È importante promuovere la lettura come momento di socializzazione e di discussione; pertanto, oltre l'acquisizione di opportune strategie e tecniche, è necessario suscitare il gusto per la lettura non solo per il reperimento di informazioni, ma per attivare attenzione e curiosità, sviluppare la fantasia e motivare all'apprendimento. L'abitudine all'uso dei libri della biblioteca e all'ascolto di testi letti dall'insegnante alimenteranno ancor più il piacere di leggere. La pratica della scrittura deve essere introdotta in modo graduale monitorando, soprattutto nei primi due anni, le abilità grafico-manuali e la correttezza ortografica. Anche la scrittura di un testo, nelle sue varie fasi: ideazione, pianificazione, stesura, revisione ed autocorrezione, deve essere introdotta con progressione graduale, assicurando la stabilizzazione e il consolidamento di quanto ciascun alunno ha acquisito attraverso l'uso di testi-modello assunti come riferimento nelle proprie produzioni comunicative. Per l'apprendimento di un lessico sempre più preciso e specifico è fondamentale che gli alunni imparino a consultare dizionari e repertori tradizionali e online.

OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO

SCUOLA DELL'INFANZIA

ANNI 3 - 4

1. Usare il linguaggio adeguato all'età per interagire, comunicare ed esprimere emozioni e bisogni.
2. Pronunciare correttamente le parole e comprenderne il significato.
3. Partecipare attivamente alle conversazioni.
4. Condividere con il gruppo: letture di immagini, sfogliare libri o ascoltare fiabe.
5. Ascoltare e comprendere narrazioni.
6. Acquisire il piacere di leggere immagini.
7. Acquisire un maggiore controllo della respirazione, dell'emissione della voce, della pronuncia dei suoni.
8. Riconoscere e produrre suoni e rumori.
9. Riconoscere e produrre suoni onomatopeici.
10. Scoprire il ritmo della parola.
11. Saper porre le parole in relazione e classificarle.
12. Strutturare semplici frasi.
13. Eseguire la segmentazione della frase in parole.
14. Riconoscere frasi lunghe e frasi corte.
15. Conoscere parole per nominare, descrivere, raccontare e giocare.
16. Essere capaci di manipolare la frase.
17. Eseguire la segmentazione della parola.
18. Eseguire la fusione sillabica.
19. Riconoscere la sillaba iniziale, finale e centrale
20. Riconoscere le rime.
21. Memorizzare filastrocche e poesie.
23. Cimentarsi in semplici drammatizzazioni
24. Riconoscere e utilizzare simboli concordati.
25. Eseguire semplici tracciati rettilinei e curvilinei rispettando i riferimenti spaziali.

ANNI 5

1. Usare il linguaggio per interagire, comunicare ed esprimere emozioni e bisogni.
2. Usare un codice linguistico adeguato per strutturare frasi più articolate.
3. Descrivere, raccontare esperienze e vissuti.
4. Leggere ed interpretare simboli e immagini rispettando le regole convenzionali della lettura (sx-dx).
5. Ascoltare, comprendere e rielaborare verbalmente storie, narrazioni
6. Avere cura dei libri e sviluppare il piacere della lettura per immagini.
7. Riuscire a completare una storia da semplici elementi suggeriti
8. Memorizzare brevi testi e poesie.
9. Giocare con le parole: le differenze, categorie, parole assurde...
10. Manipolare la sillaba (iniziale, finale, centrale).
11. Inventare rime.
12. Discriminare i suoni delle vocali.
13. Discriminare i suoni delle consonanti.
14. Discriminare i gruppi consonantici.
15. Manipolare fonemi: segmentazione, fusione, delezione e sostituzione
16. Conoscere l'idioma e le tradizioni locali.
17. Riconoscere e sperimentare segni grafici e simboli.
18. Eseguire tracciati rettilinei e curvilinei rispettando i riferimenti spaziali in preparazione allo stampato maiuscolo e del corsivo.
19. Utilizzare strumenti multimediali per esplorare la lingua.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

SCUOLA PRIMARIA

1. Conoscere le regole della conversazione.
2. Interagire in modo pertinente in una conversazione
3. Ascoltare e comprendere l'argomento di una conversazione o di un testo
4. Raccontare con un lessico appropriato rispettando l'ordine logico e cronologico
5. Leggere utilizzando varie tecniche
6. Leggere distinguendo le varie tipologie e le caratteristiche essenziali esprimendo pareri personali
7. Ricavare informazioni dai testi
8. Acquisire le capacità manuali, percettive e cognitive necessarie per l'apprendimento della scrittura
9. Saper pianificare la scrittura di un testo di vario tipo
10. Scrivere testi di vario tipo: narrativi, descrittivi, informativi, regolativi, diario, lettera, informativi, argomentativi...
11. Arricchire e ampliare il lessico
12. Produrre testi per esprimere emozioni o raccontare esperienze personali e di gruppo.
13. Produrre testi creativi su modelli dati
14. Compiere operazioni di rielaborazione sui testi
15. Rispettare le regole ortografiche e morfo-sintattiche.
16. Saper utilizzare il dizionario
17. Riconoscere e denominare le parti principali del discorso e gli elementi basilari di una frase.
18. Riconoscere i principali connettivi.
19. Analizzare una frase nelle sue funzioni.
20. Riconoscere la funzione dei principali segni interpuntivi.

COMPETENZE SPECIFICHE	NUCLEO	CONTENUTI 3 – 4 ANNI	CONTENUTI 5ANNI	CONTENUTI CLASSE 1^	CONTENUTI CLASSE 2^	CONTENUTI CLASSE 3^	CONTENUTI CLASSE 4^	CONTENUTI CLASSE 5^
<p>INFANZIA</p> <p><i>1.Racconta, descrive fatti ed esperienze.</i></p> <p><i>2.Ascolta e comprende testi.</i></p> <p><i>3.Utilizza linguaggi adeguati alle situazioni.</i></p> <p>PRIMARIA</p> <p><i>1. L'alunno partecipa a scambi comunicativi.</i></p> <p><i>2. Ascolta e comprende testi</i></p>	<p>ASCOLTO</p> <p>E</p> <p>PARLATO</p>	<p>1A. Le rielaborazioni verbali.</p> <p>1B. Le parole: pronuncia e significato</p> <p>1C. Conversazioni: racconto ad adulti e coetanei.</p> <p>2A Storie</p> <p>3A Filastrocche e rime</p> <p>3B Le parole nelle azioni di routine della giornata scolastica.</p> <p>3C. Onomatopee</p> <p>3D. Animazioni</p>	<p>1A Conversazioni</p> <p>1B. Esperienze e vissuti</p> <p>1C. Descrizioni</p> <p>2A. Narrazioni</p> <p>3A. Animazioni</p> <p>3B. Rime.</p> <p>3C. Le parole del dialetto locale.</p>	<p>1A. Racconto di esperienze di vita quotidiana.</p> <p>1 B. Le regole della conversazione</p> <p>2A. Le storie nello spazio e nel tempo.</p>	<p>1 A. Le conversazioni: scopro le regole e le rispetto.</p> <p>1 B. Racconto di esperienze di amicizia, accoglienza, collaborazione, condivisione.</p> <p>2A. Le storie nello spazio e nel tempo</p>	<p>1A. Le conversazioni: scopro i linguaggi specifici delle discipline.</p> <p>1B. Espressioni di stati d'animo e opinioni</p> <p>2A. Le storie nello spazio e nel tempo</p>	<p>1A . Le regole della comunicazione</p> <p>1B. Codice e registri comunicativi</p> <p>2A. Ascolto e comprensione di testi di vario genere e conversazioni</p>	<p>1A. Conversazioni guidate e non guidate</p> <p>1B. Confronti, critiche, argomentazioni, esperienze di cittadinanza attiva e democratica.</p> <p>2A. Ascolto di storie e testi vari per conoscere e riflettere.</p>

<p><i>4. Utilizza linguaggi adeguati alle situazioni</i></p>				<p>4A. Le parole e i contesti.</p>	<p>4A Uso di parole e linguaggi adeguati al contesto</p>	<p>4A. Le parole e i linguaggi specifici</p> <p>4B. Esposizioni orali</p>	<p>4A. Argomentare e presentare prodotti nel gruppo dei pari e non.</p> <p>4B. Le parole e i linguaggi delle realtà virtuali e globali</p>	<p>4A. Argomentare e presentare prodotti nel gruppo dei pari e non.</p> <p>4B. Le parole e i linguaggi delle realtà virtuali e globali</p>
--	--	--	--	---	---	---	--	--

	<i>NUCLEO</i>	<i>CONTENUTI 3 - 4 ANNI</i>	<i>CONTENUTI 5 ANNI</i>	<i>CONTENUTI CLASSE 1^</i>	<i>CONTENUTI CLASSE 2^</i>	<i>CONTENUTI CLASSE 3^</i>	<i>CONTENUTI CLASSE 4^</i>	<i>CONTENUTI CLASSE 5^</i>
<p>INFANZIA</p> <p><i>4. Legge e comprende immagini e simboli.</i></p> <p>PRIMARIA</p> <p><i>5. Acquisisce/consoli da la strumentalità della lettura.</i></p> <p><i>6. Legge e comprende testi di vario tipo</i></p>	<p>LETTURA E COMPRESIONE</p>	<p>4A. Letture di immagini</p> <p>4B. Letture di storie con immagini</p> <p>4C. Comprensione di testi vari (visivi, audiovisivi)</p> <p>4D. Traduzione di simboli in parole</p>	<p>4A. Esperienze di lettura: immagini e simboli</p> <p>4B. Lettura di storie con immagini</p> <p>4C. Comprensione di testi vari (visivi, audiovisivi)</p> <p>4D. Traduzione di simboli in parole</p> <p>4E. Storie: -rielaborazioni -sequenze di storie. -finale delle storie -nuove storie</p>	<p>5.A Lettura: grafemi, parole, frasi, testi.</p> <p>5.B Giochi per imparare a leggere.</p> <p>5.C Letture con tecniche diverse.</p> <p>6A. La comprensione di semplici testi</p>	<p>5A. Esperienze di lettura per me e per gli altri: parole, frasi, testi.</p> <p>5B. Letture con tecniche diverse.</p> <p>5C Giochi per gustare le letture.</p> <p>6A Comprensione di semplici testi</p> <p>6B. Trasposizioni dalle letture.</p> <p>6 C. Letture e campi semantici</p>	<p>5A. Lettura di testi di vario tipo.</p> <p>5 B Letture con tecniche diverse.</p> <p>6A. La comprensione dei testi di vario tipo.</p> <p>6B. Nuovi contenuti dalle letture fatte: manipolo, modifico, rielaboro, invento.</p> <p>6C. I linguaggi delle tipologie testuali e delle discipline.</p>	<p>5A. Lettura di testi di vario tipo.</p> <p>5 B Letture con tecniche diverse.</p> <p>6A. Analisi e comprensione e di brani di vario tipo.</p> <p>6B. Riconoscimento dei linguaggi delle tipologie testuali e delle discipline.</p>	<p>5A. Lettura di testi di vario tipo.</p> <p>5 B Letture con tecniche diverse.</p> <p>6A Lettura e comprensione di testi di vario genere e/o su argomenti attuali.</p> <p>6B. Analisi e comprensione dei linguaggi delle realtà contemporanee</p>

COMPETENZA	NUCLEO	CONTENUTI 3 - 4 ANNI	CONTENUTI 5ANNI	CONTENUTI CLASSE 1^	CONTENUTI CLASSE 2^	CONTENUTI CLASSE 3^	CONTENUTI CLASSE 4	CONTENUTI CLASSE 5
<p>INFANZIA 5. Usa segni grafici e simboli.</p> <p>PRIMARIA 7. <i>Acquisisce, consolida la strumentalità della scrittura.</i> 8. <i>Scrive testi di vario genere.</i> 9. <i>Scrive con correttezza ortografica</i></p>	<p>SCRITTURA</p>	<p>5A. Scrittura di frasi, parole e sillabe con i simboli.</p> <p>5B. Segni grafici: il punto, i tracciati rettilinei orizzontali e verticali, loro combinazioni, il cerchio e il quadrato.</p> <p>5C. I tracciati scivolati: piste libere, le onde, arcobaleni...</p>	<p>5A. Scrittura di sillabe e fonemi con i simboli.</p> <p>5B. Simbologia digitale.</p> <p>5C. Pregrafismi: - <i>tracciati rettilinei</i> di preparazione allo stampato (linee verticali e orizzontali, linee oblique e loro combinazioni, figure geometriche). - <i>tracciati curvilinei</i> di preparazione al corsivo: - <i>tracciati scivolati;</i> - <i>tracciati ad arcata</i> e a doppia ghirlanda.</p>	<p>7/8/9. Scrittura di sillabe, parole e frasi</p>	<p>7/8A. Scrittura di parole e frasi sotto dettatura e in maniera corretta</p> <p>9A. Scrittura di parole e frasi in maniera autonoma e ortograficamente corretta</p>	<p>7/8A. Scrittura guidata di testi per comunicare emozioni, sentimenti, esperienze</p> <p>8B. Appunti schemi, mappe, sintesi</p> <p>9A. Dettati semplici, scrittura di frasi autonome</p>	<p>7/8A. Pianificazione e scrittura di testi di vario genere, corretti e coesi.</p> <p>8B. Dettati, appunti schemi, mappe, sintesi</p> <p>8C Scrittura di testi creativi</p> <p>9A Convenzioni ortografiche</p>	<p>7/8A. Pianificazione e scrittura di testi di vario genere, corretti e coesi.</p> <p>8B. Dettati, appunti schemi, mappe, sintesi</p> <p>8C Scrittura di testi creativi</p> <p>9A Convenzioni ortografiche</p>
		<p>INFANZIA 7. <i>Sviluppa la competenza metafonologica e fonologica</i> 6. <i>Manipola parole in modo creativo</i></p>	<p>RIFLESSIONE LINGUISTICA</p>	<p>7A .La respirazione.</p> <p>7B. Emissioni di suoni e rumori.</p> <p>7C Riconoscimento di parole: nome, azione, qualità</p> <p>7D. Riconoscimento di sillaba: iniziale finale, centrale</p>	<p>7A. fonemi (vocali e consonanti)</p> <p>7B. Riconoscimento di fonemi all'interno della parola.</p> <p>6A. Manipolazione di sillabe.</p> <p>6B Parole: categorie, relazioni, genere, numero...</p>			

<p>PRIMARIA</p> <p>3. Consolida la competenza fonologica</p> <p><i>10. Scrive rispettando le regole morfo-sintattiche.</i></p>	<p>RIFLESSIONE LINGUISTICA</p>	<p>6A. La frase: creare e segmentare.</p> <p>6B Parole: categorie, relazioni...</p> <p>6C .Segmentazione di parole in sillabe.</p> <p>6D . Fusione di sillabe.</p> <p>6E. Manipolazione di frasi e parole.</p>	<p>6C Manipolazione di fonemi: segmentazione fusione, delezioni, sostituzione.</p>	<p>3.A Memorizzazione di poesie, rime, filastrocche.</p> <p>3B. I fonemi (vocali e consonanti).</p> <p>3C. Segmentazione di parole in fonemi</p> <p>3.D. I gruppi consonantici</p> <p>10A Frasi semplici, corrette e compiute operando sui segni grafici.</p> <p>10.B. Riflessioni linguistiche</p> <p>10.C Categorizzazioni grammaticali (morfologia e sintassi).</p>	<p>3A. Rime, filastrocche, poesie.</p> <p>3B .Memorizzazione di poesie</p> <p>3C I gruppi consonantici complessi</p> <p>10 A. Frasi semplici, corrette e compiute operando sui segni grafici.</p> <p>10 B. Riflessioni linguistiche (ortografia)</p> <p>10C. Categorizzazioni grammaticali (morfologia)</p>	<p>3A Ricerca ed arricchimento lessicale</p> <p>3B. Memorizzazione di poesie</p> <p>3C. Uso del dizionario</p> <p>10A Scrittura, da solo e con gli altri, di semplici testi di vario tipo, corretti e compiuti.</p> <p>10B. Riflessioni linguistiche (Ortografia...)</p> <p>10C. Categorizzazioni grammaticali (morfologia e sintassi).</p>	<p>3A Ricerca ed arricchimento lessicale</p> <p>3B. Memorizzazione di poesie</p> <p>3C. Uso del dizionario</p> <p>10A Scrittura, da solo e con gli altri, di semplici testi di vario tipo, corretti e compiuti.</p> <p>10B. Riflessioni linguistiche (Ortografia...)</p> <p>10C. Categorizzazioni grammaticali (morfologia e sintassi).</p>	<p>3A Ricerca ed arricchimento lessicale</p> <p>3B. Memorizzazione di poesie</p> <p>3C. Uso del dizionario</p> <p>3D. Confronto di termini ed espressioni dialettali</p> <p>10A. Testi di vario tipo, applicando un metodo di lavoro efficace: raccolta e organizzazione delle idee, pianificazione e sviluppo della traccia, revisione del testo.</p> <p>10B. Riflessioni linguistiche (Ortografia...)</p> <p>10C. Categorizzazioni grammaticali (morfologia e sintassi).</p>
--	---------------------------------------	---	---	---	--	---	---	---

<p><i>11. Scrive utilizzando un lessico specifico</i></p> <p><i>12. Sperimenta diverse forme di scrittura creativa</i></p>				<p>11. Giochi fonologici, metafonologici e linguistici</p>	<p>11A. Giochi fonologici, metafonologici e linguistici</p> <p>11 B. Campi semantici.</p> <p>12A Uso di giochi linguistici creativi (acrostici, cruciverba puzzle..)</p>	<p>11A. Ricerche/ giochi lessicali</p> <p>11 B. Campi semantici.</p> <p>12A. Manipolazione, modifica, rielaborazione, invenzione di nuovi testi personali o collettivi</p> <p>12B. I linguaggi delle tipologie testuali e delle discipline</p>	<p>11A. Ricerche/ giochi lessicali</p> <p>11 B. Campi semantici.</p> <p>12A. Manipolazione, modifica, rielaborazione, invenzione di nuovi testi personali o collettivi</p> <p>12B. I linguaggi delle tipologie testuali e delle discipline</p>	<p>11A. Ricerche lessicali</p> <p>12A. Manipolazione, modifica, rielaborazione, invenzione di nuovi testi personali o collettivi</p> <p>12B. Testi con diverse forme di scrittura: videoscrittura, ipertesti, e- book.</p>
--	--	--	--	---	--	--	--	---

DAL CAMPO DI ESPERIENZA “I DISCORSI E LE PAROLE” ALL’ INGLESE

COMPETENZA CHIAVE

Competenza alfabetica funzionale, competenza multilinguistica, competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale.

COMPETENZE SPECIFICHE:

INFANZIA

- 1. Conosce e usa vocaboli in lingua Inglese***

PRIMARIA

- 1. Conosce e usa vocaboli e funzioni in lingua inglese***
- 2. Comprende messaggi orali in lingua inglese***
- 3. Legge e comprende parole, messaggi e semplici testi in lingua inglese.***
- 4. Scrive parole e semplici frasi in lingua inglese***

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZE:

Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO: 4 ANNI

- 1. Ascoltare e riprodurre vocaboli, canti, filastrocche in lingua inglese.***

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO: 5 ANNI

- 1. Ascoltare, comprendere e ripetere vocaboli, canti, filastrocche in lingua inglese.***
- 2. Comprendere vocaboli, istruzioni, espressioni di uso quotidiano in lingua inglese.***
- 3. Produrre frasi significative in lingua inglese.***

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO PRIMARIA

- 1. Comprendere vocaboli, istruzioni, espressioni e frasi uso quotidiano.***
- 2. Produrre frasi significative.***
- 3. Descrivere oggetti, luoghi e persone.***
- 4. Riferire semplici informazioni; interagisce in modo comprensibile.***
- 5. Leggere, comprendere e scrivere semplici testi.***
- 6. Riflettere sulla lingua appresa.***

METODOLOGIA INGLESE

Nella scuola primaria l'insegnante terrà conto della maggiore capacità del bambino di appropriarsi spontaneamente di modelli di pronuncia e intonazione per attivare più naturalmente un sistema plurilingue. Avrà cura di alternare diverse strategie e attività: ad esempio proposte di canzoni, filastrocche, giochi con i compagni, giochi di ruolo, consegne che richiedono risposte corporee a indicazioni verbali in lingua. Introdurrà gradualmente delle attività che possono contribuire ad aumentare la motivazione, quali ad esempio l'analisi di materiali autentici (immagini, oggetti, testi, ecc.), l'ascolto di storie e tradizioni di altri paesi, l'interazione in forma di corrispondenza con coetanei stranieri, la partecipazione a progetti con scuole di altri paesi L'uso di tecnologie informatiche consentirà di ampliare spazi, tempi e modalità di contatto e interazione sociale tra individui, comunità scolastiche e territoriali.

COMPETENZA	NUCLEO	CONTENUTI 3 - 4 ANNI	CONTENUTI 5 ANNI	CONTENUTI CLASSE 1^	CONTENUTI CLASSE 2^	CONTENUTI CLASSE 3^	CONTENUTI CLASS E 4^	CONTENUTI CLASS E-5
<p>INFANZIA 1. <i>Conosce e usa e vocaboli in lingua inglese</i></p> <p>PRIMARIA 1. <i>Conosce e usa vocaboli e funzioni in lingua inglese</i></p> <p>2. <i>Comprende messaggi orali in lingua inglese</i></p>	<p>ASCOLTO (Comprensione orale)</p> <p>PARLATO (produzione ed interazione orale)</p>	<p>1A. Lessico di uso quotidiano: colori, animali, numeri, festività.</p> <p>1B. Giochi e canti mimati.</p>	<p>1A. Lessico di uso quotidiano: colori, animali, numeri, festività, parti del corpo, giocattoli, ecc...</p> <p>1B. Giochi e canti mimati.</p>	<p>1A. Lessico di uso quotidiano.</p> <p>1B. Semplici funzioni comunicative</p> <p>2A. Canti, giochi, rime e filastrocche e storie.</p> <p>2B. Cultura anglosassone</p>	<p>1A. Lessico di uso quotidiano.</p> <p>1B. Semplici funzioni comunicative</p> <p>2A. Canti, giochi, rime e filastrocche e storie.</p> <p>2B. Cultura anglosassone</p>	<p>1A. Lessico di uso quotidiano.</p> <p>1B. Semplici funzioni comunicative</p> <p>2A. Canti, giochi, rime e filastrocche, storie e drammatizzazioni</p> <p>2B. Cultura anglosassone</p>	<p>1A. Lessico e categorie lessicali.</p> <p>1B. Funzioni comunicative e semplici strutture linguistiche.</p> <p>2A. Giochi, rime, filastrocche e storie.</p> <p>2B. Cultura anglosassone</p>	<p>1A. Lessico e categorie lessicali.</p> <p>1B. Funzioni comunicative e semplici strutture linguistiche.</p> <p>2A. Giochi, rime, filastrocche e storie.</p> <p>2B. Cultura anglosassone</p>
<p>PRIMARIA 3. <i>Legge e comprende parole, messaggi e semplici testi in lingua inglese.</i></p>	<p>LETTURA (comprensione scritta)</p>			<p>3A. Immagini, parole, frasi e brevi messaggi legati al vissuto quotidiano.</p>	<p>3A. Immagini, parole, frasi e brevi messaggi legati al vissuto quotidiano</p>	<p>3A. Parole, frasi, brevi messaggi legati al vissuto quotidiano e alla cultura anglosassone</p>	<p>3A. Messaggi e semplici testi legati al vissuto quotidiano e alla cultura anglosassone</p>	<p>3A. Messaggi e semplici testi legati al vissuto quotidiano e alla cultura anglosassone</p>

DAL CAMPO DI ESPERIENZA “LA CONOSCENZA DEL MONDO” A MATEMATICA – SCIENZE

COMPETENZA CHIAVE

Competenza matematica, competenza in campo scientifico.

***COMPETENZE SPECIFICHE
MATEMATICA***

INFANZIA

1. Osserva le proprietà degli oggetti, li raggruppa e li ordina secondo criteri diversi; rappresenta i dati raccolti attraverso simboli.
2. Quantifica ed esegue operazioni logiche.
3. Si orienta nello spazio fisico e grafico;
4. **Competenze geometriche:** sperimenta e riconosce le figure.
5. Esegue misurazioni con strumenti adeguati.
6. Si orientarsi nel tempo ciclico.
7. Pone domande, formula ipotesi e ricerca soluzioni a situazioni di vita quotidiana.

PRIMARIA

1. Conosce il numero nei suoi vari aspetti e utilizza con sicurezza le procedure di calcolo aritmetico scritto e mentale anche con riferimento a contesti reali.
2. Rappresenta, confronta ed analizza le figure geometriche individuandone differenze, somiglianze, relazioni, soprattutto a partire da situazioni reali. Esegue misurazioni con strumenti adeguati.
3. Utilizza criteri di classificazione. Rileva dati significativi, li analizza, li interpreta, sviluppa ragionamenti sugli stessi utilizzando consapevolmente rappresentazioni grafiche e strumenti di calcolo.
4. Riconosce e risolve situazioni problematiche di vario genere, individuando le strategie appropriate, giustificando il procedimento seguito e utilizzando in modo consapevole i linguaggi specifici

**COMPETENZE SPECIFICHE
SCIENZE**

INFANZIA

1. Osserva, analizza e descrive elementi appartenenti alla vita quotidiana.
2. Individua le trasformazioni dei fenomeni naturali, degli oggetti e della materia; documenta le osservazioni e le esperienze con un linguaggio appropriato e attraverso modelli di rappresentazione.
3. Osserva il proprio corpo, i fenomeni naturali e gli organismi viventi; coglie le interazioni tra l'uomo e l'ambiente e ne individua le problematiche. Adotta comportamenti responsabili e ipotizza soluzioni adeguate

PRIMARIA

1. Osserva, analizza e descrive elementi e fenomeni appartenenti alla realtà naturale e agli aspetti della vita quotidiana, formula ipotesi e le verifica utilizzando semplici schematizzazioni ed esperimenti.
2. Riconosce le principali caratteristiche dei viventi e le interazioni tra viventi e ambiente individuando alcune problematiche e assume comportamenti responsabili in relazione al proprio stile di vita, alla promozione della salute e all'uso delle risorse.
3. Organizza le informazioni e le mette in relazione per riferirle, sia oralmente che graficamente, utilizzando un linguaggio appropriato.

**TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA
SCUOLA DELL'INFANZIA**

Raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizzare simboli per registrarle; esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata. Osserva con attenzione il proprio corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti. Ha familiarità sia con le strategie del contare e dell'operare con i numeri sia con quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezze, pesi, e altre quantità. Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti-dietro, sopra-sotto, destra-sinistra, ecc.; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali. Sa collocare le azioni nel tempo: giorni, settimane...

**TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA
SCUOLA PRIMARIA**

MATEMATICA

L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali e sa valutare l'opportunità di ricorrere a una calcolatrice. Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo. Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, ne determina misure, progetta e costruisce modelli concreti di vario tipo. Utilizza strumenti per il disegno geometrico (riga, compasso, squadra) e i più comuni strumenti di misura (metro, goniometro...). Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici) Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici. Riconosce e quantifica, in casi semplici, situazioni di incertezza. Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici. Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati. Descrive il procedimento seguito e procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria.

SCIENZE

L'alunno sviluppa atteggiamenti di curiosità ed esplora i fenomeni con un approccio scientifico e ne individua somiglianze e differenze. Individua aspetti quantitativi e qualitativi nei fenomeni, produce rappresentazioni grafiche e schemi di livello adeguato. Riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetale. Ha consapevolezza e cura del proprio corpo. Ha atteggiamenti di cura verso l'ambiente sociale e naturale. Espone in forma chiara e con un linguaggio appropriato. Ricerca su varie fonti informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano.

NUMERI E SPAZIO

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

3 - 4 ANNI

1. Individuare le caratteristiche di base di un oggetto.
2. Raggruppare secondo vari criteri.
3. Confrontare grandezze.
4. Compiere semplici misurazioni con l'uso di strumenti non convenzionali
5. Utilizzare, leggere e interpretare simboli e legende ed essere capaci di compiere registrazioni.
6. Contare oggetti, immagini e persone, valutare la quantità.
7. Confrontare quantità.(Pochi-tanti, di più-di meno)
8. Collocare se stesso, gli altri e gli oggetti nello spazio secondo i concetti topologici di base.
9. Riconoscere e produrre ritmi binari.
10. Sperimentare percorsi di difficoltà crescente.
11. Acquisire la consapevolezza della direzionalità.
12. Sperimentare e riconoscere le forme geometriche e le loro proprietà.
13. Sviluppare la capacità di immaginare soluzioni a semplici problemi di vita quotidiana.
14. Individuare le ciclicità temporali: giorno/notte; la giornata scolastica; i giorni della settimana.

5 ANNI

1. Confrontare e classificare secondo criteri diversi. (quantità, forma...)
2. Costruire, ordinare e rappresentare seriazioni secondo criteri diversi.
5. Acquisire la capacità di operare con gli insiemi.
6. Leggere e interpretare simboli, legende e mappe ed essere capaci di compiere registrazioni.
7. Compiere misurazioni con strumenti concordati.
8. Individuare relazioni logiche.
10. Acquisire la capacità di contare, di confrontare quantità e di individuare velocemente corrispondenze.
11. Utilizzare simboli per registrare
13. Operare con la quantità: somma e differenza.
14. Localizzare persone e oggetti nello spazio discriminando concetti topologici ed essere capace di rappresentarli.
15. Rappresentare graficamente le relazioni spaziali sperimentate (linee, incroci e percorsi)
16. Riconoscere e produrre ritmi ternari.
17. Riconoscere e confrontare le proprietà delle forme geometriche.
18. Sviluppare la capacità di mettere in atto strategie di soluzione dei problemi.
19. Individuare le ciclicità temporali: i giorni della settimana, le stagioni, i mesi dell'anno.

OGGETTI, FENOMENI, VIVENTI

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

3 - 4 ANNI

1. Osservare e discriminare attentamente le caratteristiche degli elementi della realtà..
2. Esplorare gli ambienti circostanti per osservare le variazioni stagionali attraverso i canali sensoriali.
3. Riconoscere gli ambienti naturali e i loro elementi.
4. Cogliere le relazioni tra ambiente naturale ed animali.
5. Conoscere le fasi di produzione e di trasformazione di vegetali e derivati animali.
6. Sviluppare il senso di responsabilità verso le cose, gli animali, gli ambienti (Ed. Ambientale) (Ed. Ambientale)

5 ANNI

1. Confrontare e classificare i materiali secondo le qualità, le proprietà e le funzioni.
2. Osservare i fenomeni naturali e sperimentare le trasformazioni della materia..
3. Saper classificare gli esseri viventi e non viventi.
4. Conoscere i cicli vitali di alcuni animali e piante.
6. Conoscere gli apparati e gli organi interni del corpo.
7. Conoscere i problemi legati all'intervento dell'uomo sull'ambiente
8. Sviluppare il senso di responsabilità verso le cose, gli animali, gli ambienti (Ed. Ambientale)

DISCIPLINE DI APPRENDIMENTO: MATEMATICA - SCIENZE -

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO MATEMATICA

1. Saper operare con i numeri.
2. Conoscere, classificare e operare con le figure geometriche
3. Ricercare e ricavare informazioni.
4. Utilizzare criteri di classificazione di dati certi, probabili, impossibili con grafici e tabelle.
5. Risolvere problemi in tutti gli ambiti di contenuto.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO SCIENZE

1. Saper esplorare e descrivere oggetti e materiali.
2. Osservare e sperimentare sul campo.
3. Conoscere le caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali.
4. Riconoscere e descrivere i vari ambienti.

METODOLOGIA

MATEMATICA

In matematica è elemento fondamentale il laboratorio inteso sia come luogo fisico sia come momento in cui l'alunno è attivo, formula le proprie ipotesi, progetta e sperimenta, discute e argomenta le proprie scelte, impara a raccogliere e interpretare dati. La costruzione del pensiero matematico è un processo lungo e progressivo nel quale concetti, abilità, competenze e atteggiamenti vengono ritrovati, intrecciati consolidati e sviluppati a più riprese. Caratteristica della pratica matematica è la risoluzione di problemi, che devono esseri intesi come questioni autentiche e significative, legate alla vita quotidiana.

Un'attenzione particolare deve essere dedicata allo sviluppo della capacità di esporre e di discutere con i compagni le soluzioni e i procedimenti seguiti. Per verificare la correttezza dei calcoli e per esplorare il mondo dei numeri e delle forme, deve essere incoraggiato l'uso consapevole e motivato di calcolatrici e computer. Di estrema importanza è lo sviluppo di un'adeguata visione della matematica, non ridotta a un insieme di regole da memorizzare e applicare, ma riconosciuta come contesto per affrontare e risolvere problemi significativi e per esplorare e percepire relazioni e strutture.

SCIENZE

L'osservazione dei fatti e lo spirito di ricerca dovrebbero caratterizzare l'insegnamento delle scienze e dovrebbero essere attuati attraverso un coinvolgimento diretto degli alunni, incoraggiandoli a porre domande sui fenomeni e le cose, a progettare esperimenti-esplorazioni seguendo ipotesi di lavoro e a costruire i loro modelli interpretativi. La ricerca sperimentale, individuale e di gruppo, rafforza nei ragazzi la fiducia nelle proprie capacità di pensiero, la disponibilità a dare e ricevere aiuto, l'imparare dagli errori propri e altrui, l'apertura ad opinioni diverse e la capacità ad argomentare le proprie. Le esperienze concrete potranno essere realizzate in aula o in spazi adatti laboratorio scolastico ma anche ambienti naturali. La disposizione di tempi e modalità di lavoro adeguati, la valorizzazione del pensiero spontaneo, la gradualità e non dogmaticità dell'insegnamento permetterà agli alunni di capire quello che si studia. Il percorso di studio dovrà mantenere un costante riferimento alla realtà e dovranno essere focalizzati alcuni grandi "organizzatori concettuali" quali causa-effetto, sistema, stato-trasformazione, equilibrio, ecc.

COMPETENZE SPECIFICHE MATEMATICA	NUCLEO	CONTENUTI 3 – 4 ANNI	CONTENUTI 5 ANNI	CONTENUTI CLASSE 1^a	CONTENUTI CLASSE - 2^a	CONTENUTI CLASSE 3^a	CONTENUTI CLASSE 4^a	CONTENUTI CLASSE - 5^a
<p>INFANZIA</p> <p><i>1.Osserva le proprietà degli oggetti, li raggruppa e li ordina secondo criteri diversi; rappresenta i dati raccolti attraverso simboli</i></p> <p>PRIMARIA</p> <p><i>1.Utilizza criteri di classificazione</i></p> <p><i>2.Rileva dati significativi, li analizza e li interpreta, sviluppa ragionamenti sugli stessi utilizzando consapevolmente rappresentazioni grafiche e strumenti di calcolo</i></p>	RELAZIONI DATI PREVISIONI	<p>1A. Proprietà d'oggetti e materiali in riferimento a qualità d'uso, forma, colore e dimensione</p> <p>1B. Raggruppamenti di oggetti e materiali vari in base a caratteristiche comuni..</p> <p>1C. Grandezze: (piccolo- medio-grande; lungo-corto; alto basso).</p> <p>1D. Registrazione di dati.</p>	<p>1A. Somiglianze e differenze.</p> <p>1B. Classificare e seriare.</p> <p>1C. Insiemistica.</p> <p>1D. Grafici, tabelle e simboli</p>	<p>1A. Classificazione in base ad una proprietà</p> <p>1B Misura di grandezze (spazio-tempo- valore</p> <p>2A Indagine e dati.</p> <p>2B. Certezza e probabilità</p>	<p>1A. Classificazione e in base ad una proprietà</p> <p>1B .Misura di grandezze (spazio-tempo- valore</p> <p>2A .Indagine e dati.</p> <p>2B. Certezza e probabilità</p>	<p>1A. Classificazioni in base a più proprietà</p> <p>1B. Unità di misura arbitrarie e convenzionali</p> <p>2A. Interpretazione e rappresentazione di dati</p> <p>2B. Certezza e probabilità.</p>	<p>1A. Relazioni e dati statistici.</p> <p>1B. Unità di misura convenzionali e non</p> <p>2A. Certezza e probabilità</p>	<p>1A. Relazioni e dati statistici.</p> <p>1B. Unità di misura convenzionali e non</p> <p>2A. Certezza e probabilità</p>

<p>INFANZIA</p> <p><i>2. Quantifica ed esegue operazioni logiche.</i></p> <p>PRIMARIA</p> <p><i>3. Conosce il numero nei suoi vari aspetti e utilizza con sicurezza le procedure di calcolo aritmetico scritto e mentale.</i></p>	<p>QUANTITÀ E NUMERI</p>	<p>2A Quantità: niente-pochi-tanti; di più-di meno.</p> <p>2B. Numeri.</p>	<p>2A Operazioni logiche e simboli: somma e differenza.</p> <p>2B. La linea dei numeri.</p>	<p>3A. Quantità e simboli.</p> <p>3B. Quantità a confronto</p> <p>3C. I quantificatori</p> <p>3D. Numeri naturali</p> <p>3E. Posizione e valore delle cifre</p> <p>3F. Schieramenti e raggruppamenti.</p> <p>3G. Le operazioni.</p>	<p>3A. Quantità e simboli.</p> <p>3B. Quantità a confronto.</p> <p>3C. I quantificatori</p> <p>3D. Numeri naturali</p> <p>3E. Posizione e valore delle cifre</p> <p>3F. Schieramenti e raggruppamenti.</p> <p>3G. Le operazioni</p>	<p>3A. Numeri naturali e decimali</p> <p>3B. Posizione e valore delle cifre</p> <p>3C. Le classi dei numeri.</p> <p>3D. Le operazioni e le loro proprietà.</p> <p>3E. Le frazioni.</p> <p>3F. I numeri decimali. Le prime strategie di calcolo</p>	<p>3A. Numeri e simboli.</p> <p>3B. La posizione e il valore delle cifre.</p> <p>3C. Le classi dei numeri.</p> <p>3D. Oltre i numeri naturali.</p> <p>3E. Le operazioni e le loro proprietà.</p> <p>3F. Procedure e strategie di calcolo</p>	<p>3A. Numeri e simboli.</p> <p>3B. La posizione e il valore delle cifre.</p> <p>3C. Le classi dei numeri.</p> <p>3D. Oltre i numeri naturali.</p> <p>3E. Le operazioni e le loro proprietà.</p> <p>3F. Procedure e strategie di calcolo</p>
---	---	--	---	--	--	--	--	--

<p>INFANZIA</p> <p><i>3.Si orientai nello spazio fisico e grafico;</i></p> <p>4.Competenze geometriche: sperimenta e riconosce le figure.</p> <p><i>5.Esegue misurazioni con strumenti adeguati.</i></p> <p><i>6.Si orienta nel tempo ciclico</i></p> <p>PRIMARIA</p> <p><i>4.Rappresenta, confronta e analizza le figure geometriche individuandone differenze, somiglianze, relazioni, soprattutto a partire da situazioni reali.</i></p> <p><i>5.Esegue misurazioni con strumenti adeguati</i></p>	<p>SPAZIO E FIGURE</p>	<p>3A. Percorsi lineari, curvi e spezzati.</p> <p>3B.Direzioni: avanti-indietro.</p> <p>3C. Posizioni di oggetti e persone in relazione al proprio corpo e ad altri oggetti e persone: sopra-sotto; dentro-fuori; davanti- dietro.</p> <p>3D. Ritmo binario.</p> <p>4A. Forme geometriche : cerchio-quadrato-triangolo.</p> <p>5A. Semplici esperienze di misure.</p> <p>6A. Ciclicità temporali</p>	<p>3A. Percorsi misti e percorsi con indicazioni date.</p> <p>3B. Labirinti.</p> <p>3C.Direzioni nello spazio grafico del foglio.</p> <p>3D.Posizioni di oggetti e persone in relazione al proprio corpo e ad altri oggetti e persone: vicino-lontano; a dx-a sx; in mezzo-ai lati; in alto-in basso.</p> <p>3E. Ritmo ternario.</p> <p>3F. Reticolo: linee e incroci</p> <p>4A. Forme: il rettangolo.</p> <p>5A. Sistemi concordati di misurazione</p> <p>5A. Ciclicità temporali</p>	<p>4A. Lo spazio vissuto (io e lo spazio, la posizione degli oggetti, spostamenti e percorsi).</p> <p>4B. Lo spazio rappresentato o (linee, confini, regioni, concetti topologici, simmetrie).</p> <p>4C. Le figure geometriche.</p>	<p>4A. Lo spazio vissuto (io e lo spazio, la posizione degli oggetti, spostamenti e percorsi).</p> <p>4B. Lo spazio rappresentato (linee, confini, regioni, concetti topologici, simmetrie).</p> <p>4C. Le figure geometriche</p>	<p>4A. Lo spazio rappresentato.</p> <p>4B. Le figure geometriche (piane e solide).</p> <p>4A. Le misure lineari</p>	<p>4A. Le geometriche nel piano e nello spazio.</p> <p>5A. La misura dello spazio (perimetro, area)</p> <p>5B. Isometrie</p>	<p>4A. Le geometriche nel piano e nello spazio.</p> <p>5A. La misura dello spazio (perimetro, area, volume).</p> <p>5B. Piano cartesiano</p> <p>5C. Isometrie</p>
---	---------------------------------------	---	---	---	--	--	---	---

<p>INFANZIA</p> <p><i>7. Pone domande, formula ipotesi e ricercare soluzioni a situazioni di vita quotidiana.</i></p> <p>PRIMARIA</p> <p><i>6. Riconosce e risolve situazioni problematiche di vario genere individuando le strategie appropriate, giustificando il procedimento seguito e utilizzando in modo consapevole i linguaggi specifici</i></p>	<p>PROBLEMI</p>	<p>7A. Semplici problemi di vita quotidiana.</p>	<p>7A. Situazioni problematiche e possibili strategie e verifica di soluzioni.</p>	<p>6A. Situazioni problematiche e di vita quotidiana (discussione, rappresentazione e strategie di risoluzione).</p> <p>76. Problemi e operazioni.</p>	<p>6A. Situazioni problematiche di vita quotidiana (discussione, rappresentazione e strategie di risoluzione).</p> <p>6B. Problemi e operazioni.</p>	<p>6A. Situazioni problematiche di vita quotidiana, lettura, interpretazione e risoluzione)</p>	<p>6A. Problemi di aritmetica e geometria (descrizione del procedimento seguito e riconoscimento di strategie risolutive diverse dalla propria)</p>	<p>6A. Problemi di aritmetica e geometria (descrizione del procedimento seguito e riconoscimento di strategie risolutive diverse dalla propria)</p>
--	------------------------	---	---	--	--	--	--	--

<p>COMPETENZE SPECIFICHE SCIENTIFICHE:</p> <p>INFANZIA</p> <p><i>1.Osserva, analizza e descrive elementi appartenenti alla vita quotidiana.</i></p> <p>PRIMARIA</p> <p><i>1. Esplora e descrive oggetti e materiali appartenenti alla vita quotidiana</i></p>	<p>OGGETTI E MATERIALI</p>	<p>1A Manipolazione ed esplorazione di oggetti e materiali</p> <p>1B. La raccolta differenziata (Ed. ambientale.)</p>	<p>1A Materiali: qualità, funzioni e proprietà</p> <p>1B. La raccolta differenziata (Ed.ambientale.)</p>	<p>1A. Gli oggetti (struttura e funzionalità).</p> <p>1B. Materiali (qualità e proprietà).</p> <p>1C. I cinque sensi.</p>	<p>1A. Gli oggetti (struttura e funzionalità).</p> <p>1B. Materiali (qualità e proprietà).</p> <p>1C Seriazione e classificazione</p>	<p>1A. Funzione e modi d'uso di strumenti.</p> <p>1B. Liquidi, forze, movimento, calore</p>	<p>1A. Potenzialità e impiego di oggetti e materiali. La proprietà di alcuni materiali</p> <p>1B. Osservazione in esperienze concrete , di alcuni concetti scientifici (dimensioni, peso, forza, movimento, pressione, temperatura, calore...)</p>	<p>1A. Osservazione in esperienze concrete , di alcuni concetti scientifici (dimensioni, peso, forza, movimento, pressione, temperatura, calore...)</p>
<p>INFANZIA</p> <p><i>2.Individua le trasformazioni dei fenomeni naturali, degli oggetti e della materia; documenta le osservazioni e le esperienze con un linguaggio appropriato e attraverso modelli di rappresentazione.</i></p>	<p>OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO</p>	<p>2A.Trasformazione della materia.</p> <p>2B. I fenomeni atmosferici.</p> <p>2C. La natura si trasforma: le stagioni.</p>	<p>2A. Osservazione sperimentazione sulla materia.</p>					

<p>PRIMARIA</p> <p><i>2. Osserva, analizza e descrive fenomeni appartenenti alla realtà naturale e agli aspetti della vita quotidiana, formula ipotesi e le verifica utilizzando semplici schematizzazioni ed esperimenti.</i></p>				<p>2A. Osservazione dei fenomeni naturali e artificiali e sperimentazione dei cambiamenti.</p> <p>2B. I fenomeni atmosferici e la periodicità dei fenomeni celesti</p>	<p>2A. Osservazione dei fenomeni naturali e artificiali e sperimentazione dei cambiamenti.</p> <p>2B. I fenomeni atmosferici e la periodicità dei fenomeni celesti</p>	<p>2A. Il metodo sperimentale</p> <p>2B. Gli ambienti di terra e acqua: caratteristiche e trasformazioni naturali e quelle ad opera dell'uomo</p>	<p>2A. Osservazione, anche con appropriati strumenti, dell'ambiente vicino, individuando caratteristiche e cambiamenti.</p> <p>2B. I passaggi di stato.</p> <p>2C. La struttura e le caratteristiche dei vari elementi naturali (suolo, acqua, aria).</p>	<p>2A. Osservazione, anche con appropriati strumenti, dell'ambiente vicino, individuando caratteristiche e cambiamenti</p> <p>2B. Ricostruzione ed interpretazione del movimento dei corpi celesti.</p>
<p>INFANZIA</p> <p><i>3. Osserva il proprio corpo, i fenomeni naturali e gli organismi viventi. Coglie le interazioni tra l'uomo e l'ambiente e ne individua le problematiche. Adotta comportamenti responsabili e ipotizza soluzioni adeguate.</i></p>	<p>L'UOMO, I VIVENTI E GLI AMBIENTI</p>	<p>3A. Gli ambienti naturali e i loro elementi.</p> <p>3B. Gli animali nei loro ambienti.</p> <p>3C. La filiere.</p> <p>3D. Rispetto la natura (ed.civica)</p> <p>3E. Rispetto gli animali (ed.civica)</p>	<p>3A. Esseri viventi e non viventi.</p> <p>3B. Il ciclo vitale di animali e piante..</p> <p>3C. Il funzionamento del corpo umano: gli apparato.</p> <p>3D. Rispetto la natura (ed.civica)</p> <p>3E. Inquinamento. (ed.civica)</p>					

<p><i>PRIMARIA</i></p> <p><i>3. Riconosce le principali caratteristiche dei viventi e le interazioni tra viventi e ambiente individuando alcune problematiche e assumendo comportamenti responsabili in relazione al proprio stile di vita, alla promozione e all'uso delle risorse.</i></p>				<p>3A. Descrizione delle caratteristiche del proprio ambiente, e i corretti comportamenti per salvaguardarlo</p> <p>3B. Osservazione delle caratteristiche di ambienti naturali e artificiali</p>	<p>3A. Descrizione delle caratteristiche del proprio ambiente, e i corretti comportamenti per salvaguardarlo</p> <p>3B. Osservare e conoscere le caratteristiche di ambienti naturali e artificiali</p> <p>3C. Esseri viventi e non viventi.</p>	<p>3A. Animali e vegetali nel loro habitat naturale: bisogni, relazioni e dipendenze.</p>	<p>3A. Osservazione e classificazione di animali e vegetali (struttura, caratteristiche, bisogni e relazioni).</p>	<p>3A. Funzionamento del proprio corpo e dei diversi apparati anche attraverso esperienze concrete</p> <p>3B. Cura del corpo, dal punto di vista alimentare e motorio.</p>
--	--	--	--	---	---	--	---	--

DAL CAMPO DI ESPERIENZA “LA CONOSCENZA DEL MONDO” ALLA TECNOLOGIA

COMPETENZE CHIAVE:

Imparare a imparare, competenze in campo tecnologico, competenze digitali.

COMPETENZE SPECIFICHE

INFANZIA

1. Esplora, osserva e descrive oggetti e materiali
2. Progetta e realizza semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo
3. Utilizza, monta e smonta semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature o altri dispositivi comuni.
4. Conosce e utilizza le nuove tecnologie per giocare, rappresentare e comunicare contenuti.
5. Sviluppa il pensiero computazionale attraverso il Coding

PRIMARIA

1. Esplora, osserva e descrive oggetti e materiali
2. Progetta e realizza semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo
3. Conosce ed utilizza semplici oggetti e strumenti e immaginarne possibili miglioramenti
4. Utilizza, monta e smonta semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature o altri dispositivi comuni
5. Conosce e utilizza le nuove tecnologie per giocare, rappresentare e comunicare contenuti
6. Individua le potenzialità, i limiti e i rischi nell'uso delle tecnologie
7. Sviluppa il pensiero computazionale attraverso il Coding
8. Utilizza un ambiente di programmazione visuale e i principali comandi di un programma per il Coding e la robotica.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

SCUOLA DELL'INFANZIA

- ✓ Utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative.
- ✓ Comincia a capire gli elementi del mondo artificiale.
- ✓ Raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle.

SCUOLA PRIMARIA

- ✓ Utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative.
- ✓ Comincia a capire gli elementi del mondo artificiale. Raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle.
- ✓ Riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.
- ✓ Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.
- ✓ Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.
- ✓ Esplora e rappresenta lo spazio utilizzando codici diversi.
- ✓ Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.

OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO
SCUOLA DELL'INFANZIA

3 - 4 ANNI

1. Conoscere i nomi e le caratteristiche delle parti principali di un oggetto.
2. Realizzare semplici manufatti.
3. Sperimentare attività relative al Coding unplugged e plugged.

5 ANNI

1. Conoscere e nominare le caratteristiche principali di un oggetto e le sue funzioni
2. Conoscere e sperimentare semplici strumenti tecnologici: PC e LIM
3. Sperimentare attività relative al Coding unplugged e plugged.
- 4 Realizzare semplici manufatti.

OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO SCUOLA PRIMARIA

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO: TECNOLOGIA

1. Conoscere, utilizzare e descrivere semplici oggetti di uso quotidiano e strumenti tecnologici
2. Costruire oggetti di diverso tipo
3. Conoscere e sperimentare le tecnologie digitali e i nuovi media
4. Utilizzare PC, periferiche e programmi applicativi per elaborare dati, testi e immagini
5. Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione e ricerca
6. Riconoscere i rischi connessi all'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione e individuare comportamenti adeguati
7. Utilizzare il Coding in ambito di gioco: Coding unplugged (giochi di movimento su grandi scacchiere, esecuzione di sequenze di un percorso (avanti, avanti, destra, avanti, sinistra, avanti,... muovere giocattoli /oggetti sulla scacchiera)
8. Utilizzare il Coding in ambito di gioco: Coding plugged (“Programma il futuro” e “Code.org”)
9. Conoscere e applicare i concetti di istruzione, algoritmo e codice
10. Costruire semplici giochi robotici con diverso materiale (utilizzo del Coding con esperienze STEAM e metodologia Tinkering)
11. Conoscere e utilizzare un ambiente di programmazione visuale (Scratch)

METODOLOGIA SCUOLA PRIMARIA

Avrà modalità prettamente operativa con conoscenza diretta degli strumenti presentati, con guida all'osservazione e alla rappresentazione dei modelli. Verranno offerte opportunità di progettazione, costruzione e utilizzazione di oggetti. Le attività saranno volte all'acquisizione di un atteggiamento critico e consapevole nei confronti delle tecnologie dell'informazione e di quelle digitali per consentire agli alunni di sviluppare le proprie idee presentandole con accuratezza a sé e agli altri, di trovare, interpretare e scambiare informazioni, di organizzarle, di elaborarle, di ritrovarle, di archivarle e riutilizzarle.

COMPETENZE SPECIFICHE:	NUCLEO	CONTENUTI 3 - 4 ANNI	CONTENUTI 5 ANNI	CONTENUTI CLASSE 1^	CONTENUTI CLASSE 2^	CONTENUTI CLASSE 3^	CONTENUTI CLASSE 4^	CONTENUTI CLASSE 5^
<p>INFANZIA 2. <i>Progetta e realizza semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo.</i></p> <p>PRIMARIA 2. <i>Progetta e realizza semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo.</i></p>	<p>PREVEDERE E IMMAGINARE</p>	<p>2A. Realizzazione di semplici oggetti.</p>	<p>2A. Realizzazione di semplici oggetti e manufatti</p>	<p>2A. Semplici stime su pesi e misure in aula.</p> <p>2B. I difetti di un oggetto e delle possibili modifiche.</p>	<p>2A. Semplici stime su pesi e misure in aula.</p>	<p>2A. Stime su pesi e misure in aula.</p> <p>2B. I difetti di un oggetto e le possibili modifiche.</p>	<p>2A. Stimare in modo approssimativo pesi e misure di oggetti presenti a scuola.</p> <p>2B. I difetti di un oggetto e previsione di possibili miglioramenti</p>	<p>2A. Stimare in modo approssimativo pesi e misure di oggetti presenti a scuola</p> <p>2B. Individuare i difetti di un oggetto e prevedere possibili miglioramenti</p>
<p>PRIMARIA 3. <i>Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti e immagina possibili miglioramenti.</i></p>		<p>3A. Realizzazione di un semplice oggetto descrivendo le fasi</p>	<p>3A. Realizzazione di un semplice oggetto descrivendo le fasi</p>	<p>3A. Pianificazione e realizzazione di un semplice oggetto, elencando gli strumenti e i materiali necessari</p>	<p>3A. Progettazione e realizzazione di oggetti elencando le fasi del processo e i materiali utilizzati.</p>	<p>3A. Progettare oggetti elencando le fasi del processo ed i materiali utilizzati.</p>		

COMPETENZE SPECIFICHE:	NUCLEO	CONTENUTI 3 - 4 ANNI	CONTENUTI 5 ANNI	CONTENUTI CLASSE 1^	CONTENUTI CLASSE 2^	CONTENUTI CLASSE 3^	CONTENUTI CLASSE 4^	CONTENUTI CLASSE 5^
<p>INFANZIA</p> <p><i>3. Utilizza, monta e smonta semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature o altri dispositivi comuni.</i></p> <p>PRIMARIA</p> <p><i>4. Utilizza, monta e smonta semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature o altri dispositivi comuni.</i></p> <p>INFANZIA</p> <p><i>4. Conosce e utilizza le nuove tecnologie per giocare, rappresentare e comunicare contenuti.</i></p>	<p>INTERVENI RE E TRASFORMARE</p>		<p>3A. Smontaggio e rimontaggio di semplici oggetti</p> <p>3B. Le parti del computer e le loro funzioni</p> <p>4A. Uso di semplici software didattici.</p>	<p>4A. Smontare e rimontare semplici oggetti</p> <p>4B. Seguire indicazioni date per produrre semplici manufatti con materiali facilmente reperibili e/o di risulta</p>	<p>4A. Seguire indicazioni date per produrre semplici manufatti con materiali facilmente reperibili e/o di risulta</p>	<p>4A. Smontaggio e rimontaggio di oggetti o altri dispositivi comuni</p> <p>4B. Manipolazione dei materiali più comuni per la produzione di un semplice manufatto (RICICLO)</p>	<p>4A. Smontaggio e rimontaggio di oggetti di diverso tipo</p> <p>4B. Riutilizzo e riciclaggio di materiali per la produzione di un manufatto (RICICLO)</p>	<p>4A Realizzazione, smontaggio e reinvenzione di oggetti utilizzando anche materiale da riciclo.</p>

<p style="text-align: center;">PRIMARIA</p> <p><i>5. Conosce e utilizza le nuove tecnologie per giocare, rappresentare e comunicare contenuti.</i></p>				<p>5A. Il computer e i suoi elementi (Hardware e software)</p> <p>5B. Uso del computer e gestione dei file: il sistema operativo Windows, le icone e le finestre</p> <p>5C. Giochi didattici per ogni disciplina</p> <p>5D. Utilizzo del software di grafica PAINT</p> <p>5E. I principali programmi del pacchetto Office</p> <p>5F. Il software di videoscrittura Word</p>	<p>5A. Il computer e i suoi elementi (Hardware e software)</p> <p>5B. Uso del computer e gestione dei file: il sistema operativo Windows, le icone e le finestre</p> <p>5C. Giochi didattici per ogni disciplina</p> <p>5D. Utilizzo del software di grafica PAINT</p> <p>5E. Il software di videoscrittura Word</p>	<p>5A. Gestione dei file: operare con i file</p> <p>5B. Giochi didattici per ogni disciplina</p> <p>5C. Utilizzo di programmi di grafica</p> <p>5D. Il software di videoscrittura a Word</p> <p>5E. Utilizzo del software PowerPoint</p>	<p>5A. Gestione dei file: operare con file e cartelle</p> <p>5B. Giochi didattici per ogni disciplina</p> <p>5C. Elaborazione di immagini digitali utilizzando programmi di grafica adeguati</p> <p>5D. Utilizzo di programmi di grafica</p> <p>5E. Elaborazione di testi utilizzando Word ed inserendo tabelle e oggetti grafici</p> <p>5F. Strumenti di presentazione e realizzazione di ipertesti con Power Point</p>	<p>5A. Gestione di file e uso di software.</p>
<p style="text-align: center;">INFANZIA</p> <p><i>5. Sviluppa il pensiero computazionale attraverso il Coding</i></p>		<p>5.A. Giochi di movimento su grandi scacchiere (Coding unplugged e plugged)</p>	<p>5.A. Giochi di movimento su grandi scacchiere (Coding unplugged e plugged)</p>					

<p>PRIMARIA</p> <p><i>6. Individua le potenzialità, i limiti e i rischi nell'uso delle tecnologie</i></p> <p><i>7. Sviluppa il pensiero computazionale attraverso il Coding</i></p> <p><i>8 Utilizza un ambiente di programmazione e visuale e i principali comandi di un programma per il Coding e la robotica.</i></p>				<p>7.A.Coding unplugged (CodyRoby, CodeWords)</p> <p>7B.Programmazione e su carta a quadretti, algoritmi e Pixel Art</p> <p>8A.Lezioni tecnologiche di Code.org – Corso 1</p> <p>8B.Tinkering e creatività per costruire semplici oggetti</p>	<p>7A.Coding unplugged (Cody Roby, Code Words)</p> <p>7B. Programmazione su carta a quadretti, algoritmi e Pixel Art</p> <p>8A.Lezioni tecnologiche di Code.org – Corso 1</p> <p>8B.Tinkering e creatività per costruire semplici oggetti</p>	<p>6A. Norme di sicurezza nell'utilizzo degli strumenti informatici</p> <p>6B. Uso consapevole e corretto della rete internet</p> <p>7.A.Coding unplugged (Cody Roby, Code Words)</p> <p>7B.Programmazione su carta a quadretti, algoritmi e Pixel Art</p> <p>8A. Lezioni tecnologiche e di Code.org - Corso 2</p> <p>8B. Tinkering e creatività: costruzione di semplici oggetti</p>	<p>6A. Uso della rete Internet per ricercare dati, immagini e fare ricerche e regole per navigare in modo sicuro e responsabile.</p> <p>6B. Utilizzo di alcune funzioni di Google APPS.</p> <p>6C. Nuovi strumenti di comunicazione (Classi virtuali)</p> <p>7B.Programmazione e su carta a quadretti, algoritmi e Pixel Art</p> <p>8A.Lezioni tecnologiche di Code.org. -</p> <p>8B.Tinkering e creatività: costruzione di giochi robotici con materiale di riciclo</p>	<p>6A. Regole per navigare in modo sicuro e responsabile in rete</p> <p>6B. Uso in modo critico della rete Internet per ricercare dati, immagini e informazioni.</p> <p>6C. Nuovi strumenti di comunicazione (Classi virtuali)</p> <p>7A. Coding unplugged (programmazione su carta a quadretti, Pixel Art, Programmazione a staffetta,...)</p> <p>8A Coding plugged(Code. Org. Corso 2, Scratch...)</p> <p>8B.Tinkering e creatività: costruzione di giochi robotici con materiale di riciclo</p> <p>8C. Utilizzo del software di programmazione</p>
---	--	--	--	---	---	---	--	---

INSEGNAMENTO RELIGIONE CATTOLICA

COMPETENZE CHIAVE

Competenze sociali e civiche; Imparare ad imparare; Spirito di iniziativa e imprenditorialità; Consapevolezza ed espressione culturale; Comunicazione nella madrelingua.

COMPETENZE SPECIFICHE

INFANZIA

Il sé e l'altro

1. Prende coscienza che Dio non fa differenza di persone e ama tutti
2. Prende coscienza di poter realizzare la propria felicità sulla base della vita e gli insegnamenti di Gesù
3. Prende consapevolezza che la vita è un dono prezioso di Dio, che non ci lascia mai soli.
4. Prova sentimenti di meraviglia e di stupore per tutto ciò di bello che c'è intorno e impara a ringraziare Dio
5. Coglie la natura come dono di Dio e impara a rispettarla

Il corpo e il movimento

1. Coglie l'importanza del proprio corpo e impara a percepirlo come dono Dio
2. Prende consapevolezza della propria sessualità ed è capace di rispetto reciproco

Immagini, suoni e colori

1. Prende coscienza che tra tutte le parole quella più importante è quella di Gesù contenuta nella Bibbia
2. Impara, a partire dagli insegnamenti di Gesù che bisogna rivolgersi agli altri con parole buone

I discorsi e le parole

1. Sviluppa un linguaggio religioso essenziale attraverso la narrazione di semplici racconti biblici
2. Impara a rivolgersi a Gesù come ad un amico

Conoscenza del mondo

1. Prova sentimenti di meraviglia e di stupore per tutto ciò di bello che c'è intorno e

PRIMARIA

Dio e l'uomo

1. Riflette su Dio Creatore e Padre attraverso l'osservazione diretta della natura e del mondo.
2. Conosce Gesù di Nazaret e collega i contenuti principali del suo insegnamento alle tradizioni religiose del proprio territorio.
3. Riconosce la Chiesa come comunità di coloro che credono e si impegnano per mettere in pratica gli insegnamenti di Gesù.
4. Riconosce e apprezza le diverse tradizioni religiose, in un'ottica di rispetto e di dialogo.

Linguaggio religioso

1. Riconosce i segni e i simboli cristiani del Natale e della Pasqua.
2. Coglie il significato dei sacramenti.
3. Osserva e riconosce produzioni artistiche e ne ricava conoscenze iconografiche, iconologiche e bibliche.

La Bibbia e le altre fonti

1. Si fa accompagnare nell'analisi dei racconti di creazione e sa esprimerli in maniera personale
2. Coglie nella storia dei personaggi biblici atteggiamenti esistenziali di ubbidienza, fiducia e apertura alla salvezza
3. Legge direttamente pagine del Vangelo per ricavarne il loro messaggio
4. Conosce la struttura e la composizione della Bibbia.

I valori etici e religiosi

1. Conosce il comandamento dell'amore insegnato da Gesù
2. Si interroga sul valore delle festività del Natale e della Pasqua nell'esperienza personale, familiare e sociale
3. Conosce figure significative che hanno vissuto e vivono i valori religiosi.

impara a ringraziare Dio
2. Coglie la natura come dono di Dio e impara a rispettarla

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

Riflettere su Dio Creatore e Padre
Riflettere sui dati fondamentali della vita di Gesù
Collegare i contenuti principali dell'insegnamento di Gesù alle tradizioni dell'ambiente in cui vive
Riconoscere il valore e il significato cristiano del Natale e della Pasqua
Riconoscere la Bibbia, libro sacro per ebrei e cristiani
Riconoscere la Bibbia come documento fondamentale della nostra cultura, distinguendola da altre tipologie di testi di altre religioni
Identificare le caratteristiche essenziali di un brano biblico
Analizzare alcuni semplici brani biblici e collegarli alla propria esperienza di vita
Distinguere e confrontare la specificità della proposta di salvezza del cristianesimo
Identificare nella Chiesa, la comunità di coloro che credono in Gesù Cristo e si impegnano per mettere in pratica il suo insegnamento
Cogliere il significato e il valore dei sacramenti nella vita dei cristiani

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO INFANZIA

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO PRIMARIA

3-4 ANNI

1. Provare sentimenti di stupore e meraviglia di fronte alla bellezza del creato
Scoprire che il mondo, la natura e tutti gli esseri viventi sono un dono speciale di Dio-Padre
Conoscere il motivo centrale delle feste natalizie e pasquali, nella persona di Gesù: la sua nascita, la vita e la sua missione
Ripercorrere le tappe della propria vita: dalla nascita alla formazione della propria famiglia
Ascoltare i racconti biblici della creazione, della nascita di Gesù e della Pasqua
Riconoscere nel linguaggio biblico l'amore e la tenerezza Dio-Padre
7. Riconoscere nei segni della natura la presenza di Dio

5 ANNI

Scoprire che per la religione cristiana Dio è Creatore e Padre: la vita un dono
Conoscere gli avvenimenti della storia della nascita di Gesù e della sua morte e risurrezione e il loro significato religioso
3. Conoscere le origini, lo sviluppo e gli avvenimenti del cristianesimo
Verbalizzare i racconti biblici dei momenti più importanti della vita di Gesù

Obiettivi di apprendimento al termine della classe terza della scuola primaria

Dio e l'uomo

- Scoprire che per la religione cristiana Dio è Creatore e Padre e che fin dalle origini ha voluto stabilire un'alleanza con l'uomo.
- Conoscere Gesù di Nazareth, Emmanuele e Messia, crocifisso e risorto e come tale testimoniato dai cristiani.
- Individuare i tratti essenziali della Chiesa e della sua missione.
- Riconoscere la preghiera come dialogo tra l'uomo e Dio, evidenziando nella preghiera cristiana la specificità del "Padre Nostro".

La Bibbia e le altre fonti

- Conoscere la struttura e la composizione della Bibbia.
- Ascoltare, leggere e saper riferire circa alcune pagine bibliche fondamentali, tra cui i racconti della creazione, le vicende e le figure principali del popolo d'Israele, gli episodi chiave dei racconti evangelici e degli Atti degli apostoli.

Il linguaggio religioso

- Riconoscere i segni cristiani in particolare del Natale e della Pasqua, nell'ambiente, nelle celebrazioni e nella pietà tradizione popolare.
- Conoscere il significato di gesti e segni liturgici propri della religione cattolica (modi di pregare, di celebrare, ecc.).

I valori etici e religiosi

- Riconoscere che la morale cristiana si fonda sul comandamento dell'amore di Dio e del prossimo come insegnato da Gesù.
- Riconoscere l'impegno della comunità cristiana nel porre alla base della convivenza umana la giustizia e la carità.

Obiettivi di apprendimento al termine della classe quinta della scuola primaria

Dio e l'uomo

- Descrivere i contenuti principali del credo cattolico.
- Sapere che per la religione cristiana Gesù è il Signore, che rivela all'uomo il volto del Padre e annuncia il

<p>5. Riconoscere il senso ed il significato delle parabole</p> <p>Comunicare i propri sentimenti ed emozioni in riferimento al racconto biblico</p> <p>7. Riconoscere nei segni sacramentali la presenza salvifica di Dio</p>	<p>Regno di Dio con parole e azioni.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cogliere il significato dei sacramenti nella tradizione della Chiesa, come segni della salvezza di Gesù e azione dello Spirito Santo. • Riconoscere avvenimenti, persone e strutture fondamentali della Chiesa cattolica sin dalle origini e metterli a confronto con quelli delle altre confessioni cristiane evidenziando le prospettive del cammino ecumenico. • Conoscere le origini e lo sviluppo del cristianesimo e delle altre grandi religioni individuando gli aspetti più importanti del dialogo interreligioso. <p>La Bibbia e le altre fonti</p> <ul style="list-style-type: none"> • Leggere direttamente pagine bibliche ed evangeliche, riconoscendone il genere letterario e individuandone il messaggio principale. • Ricostruire le tappe fondamentali della vita di Gesù, nel contesto storico, sociale, politico e religioso del tempo, a partire dai Vangeli. • Confrontare la Bibbia con i testi sacri delle altre religioni. • Decodificare i principali significati dell'iconografia cristiana. • Saper attingere informazioni sulla religione cattolica anche nella vita di santi e in Maria, la madre di Gesù. <p>Il linguaggio religioso</p> <ul style="list-style-type: none"> • Intendere il senso religioso del Natale e della Pasqua, a partire dalle narrazioni evangeliche e dalla vita della Chiesa. • Riconoscere il valore del silenzio come "luogo" di incontro con se stessi, con l'altro, con Dio. • Individuare significative espressioni d'arte cristiana (a partire da quelle presenti nel territorio), per rilevare come la fede sia stata interpretata e comunicata dagli artisti nel corso dei secoli. • Rendersi conto che la comunità ecclesiale esprime, attraverso vocazioni e ministeri differenti, la propria fede e il proprio servizio all'uomo. <p>I valori etici e religiosi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Scoprire la risposta della Bibbia alle domande di senso dell'uomo e confrontarla con quella delle principali religioni non cristiane. • Riconoscere nella vita e negli insegnamenti di Gesù proposte di scelte responsabili, in vista di un personale progetto di vita.
--	--

COMPETENZE	NUCLEO	3-4 ANNI	5 ANNI	CLASSE 1 ^a	CLASSE 2 ^a	CLASSE 3 ^a	CLASSE 4 ^a	CLASSE 5 ^a
<p>INFANZIA</p> <p><i>1. Prende coscienza che Dio non fa differenza di persone e ama tutti</i></p> <p><i>2. Prende coscienza di poter realizzare la propria felicità sulla base della vita e gli insegnamenti di Gesù</i></p> <p><i>3. Prende consapevolezza che la vita è un dono prezioso di Dio, che non ci lascia mai soli</i></p> <p><i>4. Prova sentimenti di meraviglia e di stupore per tutto ciò di bello che c'è intorno e impara a ringraziare Dio</i></p> <p><i>5. Coglie la natura come dono di Dio e impara a rispettarla</i></p>	DIO E L'UOMO	<p>A. Siamo tutti fratelli</p> <p>B. Conosco Gesù: la sua Infanzia e la sua missione</p> <p>C. Io nel creato</p> <p>D. Osservo la natura attorno a me</p> <p>E. La creazione dono del Padre</p>	<p>A. Diversi ma insieme</p> <p>B. Amore, rispetto e perdono</p> <p>C. Io sono un dono, tanti doni intorno a me</p> <p>D. San Francesco e il Cantico delle creature</p> <p>E. I sette giorni della creazione</p>					
<p>PRIMARIA</p> <p><i>1. Scopre che per la religione cristiana Dio è Creatore e Padre.</i></p>				A. Dio Creatore e Padre	A. L'uomo e il creato	<p>A. Il senso religioso e le origini della vita</p> <p>B. Gesù il messia</p>	A. Rinascere a vita nuova	<p>A. Il credo cattolico</p> <p>B. Origini e sviluppo</p>

<p>2. Conosce Gesù di Nazaret e collega i contenuti principali del suo insegnamento alle tradizioni religiose del proprio territorio.</p> <p>3. Riconosce la Chiesa come comunità di coloro che credono e si impegnano per mettere in pratica gli insegnamenti di Gesù.</p> <p>4. Riconosce e apprezza le diverse tradizioni religiose, in un'ottica di rispetto e di dialogo</p>				<p>B. Gesù bambino come me: la casa, la scuola, il paese, la società</p> <p>C. La Chiesa comunità e la chiesa edificio</p> <p>D. Religioni nel mondo: feste e modi di pregare</p>	<p>B. La vita al tempo di Gesù: la società, i mestieri, la scuola.</p> <p>C. La Pentecoste, i primi cristiani, il battesimo, la domenica</p> <p>D. Amici lontani: le religioni nel mondo</p>	<p>atteso</p> <p>C. L'arca dell'alleanza e il tempio di Gerusalemme</p> <p>D. Insieme come fratelli.</p>	<p>B. Le tappe fondamentali della vita di Gesù, nel contesto storico, politico, e religioso.</p> <p>C. Il messaggio di Gesù in parole, gesti, incontri</p> <p>D. Le religioni antiche: mesopotamici, gli egizi, greci e romani</p>	<p>del cristianesimo dalla Pentecoste alla fine delle persecuzioni.</p> <p>C. Avvenimenti, persone e strutture fondamentali della Chiesa cattolica e delle altre confessioni cristiane</p> <p>D. Le grandi religioni</p>
<p>INFANZIA</p> <p>1. Prende coscienza che tra tutte le parole quella più importante è quella di Gesù contenuta nella Bibbia</p> <p>2. Impara a partire dagli insegnamenti di Gesù, che bisogna rivolgersi agli altri con parole buone</p>	<p>LA BIBBIA E LE ALTRE FONTI</p>	<p>A. Raccontiamo la bibbia</p> <p>B. Le parole del cuore</p>	<p>A. Incontriamo personaggi biblici</p> <p>B. Le parole della gentilezza</p>					
<p>PRIMARIA</p> <p>1. Si fa accompagnare nell'analisi dei racconti di</p>				<p>A. Il mondo creato e il mondo costruito.</p>	<p>A. I giorni della creazione nel</p>	<p>A. La Bibbia</p>	<p>A. La vita pubblica di Gesù: miracoli e</p>	<p>A. Episodi chiave delle prime comunità</p>

<p><i>creazione e di altri testi sacri dell'antico e del nuovo testamento e sa esprimerli in maniera personale</i></p> <p>2. Coglie nella storia dei personaggi biblici atteggiamenti esistenziali di ubbidienza, fiducia e apertura alla Salvezza</p> <p>3. Legge direttamente pagine del Vangelo per ricavarne il loro messaggio</p>				<p>B. Maria accoglie il progetto di Dio</p> <p>C. Gli episodi della nascita, morte e risurrezione di Gesù.</p>	<p>racconto di Genesi.</p> <p>B. Gesù cerca amici.</p> <p>C. Gesù racconta parabole.</p>	<p>B. Personaggi principali della storia della salvezza.</p> <p>C. Nasce il Messia si compiono le scritture.</p>	<p>insegnamenti.</p> <p>B. Storie di conversione</p> <p>C. Conosco i Vangeli: origine, autori, struttura, messaggio e sinossi.</p>	<p>cristiane negli Atti degli Apostoli.</p> <p>B. Missione e vocazione: gli Apostoli, i Santi, e Maria.</p> <p>C. Il messaggio di Gesù in parole, gesti, incontri.</p>
<p>INFANZIA</p> <p>1. Sviluppa un linguaggio religioso essenziale attraverso la narrazione di semplici racconti biblici</p> <p>2. Impara a rivolgersi a Gesù come ad un amico</p>	<p>IL LINGUAGGIO RELIGIOSO</p>	<p>A. I racconti del Natale e della Pasqua e i loro personaggi</p> <p>B. Gli Angeli e i Santi, compagni vicini</p>	<p>A. Il messaggio delle Parabole e i segni dell'amore di Gesù</p> <p>B. Il messaggio delle Parabole e i segni dell'amore di Gesù</p>					
<p>PRIMARIA</p> <p>1. Riconosce i segni e i simboli cristiani del Natale e della Pasqua.</p> <p>2. Coglie il significato dei sacramenti.</p> <p>3. Osserva e riconosce produzioni artistiche e ne</p>				<p>A. I segni cristiani del Natale e i simboli pasquali.</p> <p>B. I sacramenti nella tradizione della Chiesa</p>	<p>A. I segni cristiani del Natale e i simboli pasquali.</p> <p>B. Il segno della croce, gesti e modi di pregare.</p>	<p>A. Pasqua ebraica e pasqua cristiana.</p> <p>B. I sacramenti nella tradizione della Chiesa</p>	<p>A. I simboli biblici</p> <p>B. Segni di salvezza e di conversione</p> <p>C. Descrizione,</p>	<p>A. I simboli cristiani nelle catacombe</p> <p>B. I sacramenti nella tradizione della Chiesa</p> <p>C. Descrizione, analisi</p>

<p><i>ricava conoscenze iconografiche, iconologiche e bibliche.</i></p>				<p>C. Significative espressioni d'arte cristiana</p>	<p>Significative espressioni d'arte cristiana</p>	<p>C. Descrizione, analisi e lettura simbolica di alcune opere artistiche.</p>	<p>analisi e lettura simbolica di alcune opere artistiche.</p>	<p>e lettura simbolica di alcune opere artistiche e iconografia ortodossa.</p>
<p>INFANZIA</p> <p>1. Coglie l'importanza del proprio corpo e impara a percepirlo come dono Dio</p> <p>2. Prende consapevolezza della propria sessualità ed è capace di rispetto reciproco</p>	<p>VALORI ETICI E RELIGIOSI</p>	<p>A. Nasco, cresco, mi muovo nel mondo</p> <p>B. Mi prendo cura del mio corpo</p>	<p>A. I cinque sensi mi parlano di Dio, esprimo le mie emozioni</p> <p>B. Maschio e femmina li creò</p>					
<p>PRIMARIA</p> <p>1. Conosce il comandamento dell'amore insegnato da Gesù</p> <p>2. Si interroga sul valore delle festività del Natale e della Pasqua nell'esperienza personale, familiare e sociale</p> <p>3. Conosce figure significative che hanno vissuto e vivono i valori religiosi</p>				<p>A. Il valore del rispetto e dell'Intercultura</p> <p>B. Il valore della festa e della preghiera</p> <p>A. Chiamati a collaborare al progetto salvifico</p>	<p>A. Il valore dell'amicizia e della solidarietà</p> <p>B. Il valore della festa per me, nella società e in famiglia.</p> <p>A. Chiamati alla pace, giustizia e solidarietà</p>	<p>A. Il valore dell'ascolto e dell'obbedienza</p> <p>B. Il valore della festa per gli ebrei e per i cristiani</p> <p>A. Chiamati a custodire la terra, il mondo, la natura.</p>	<p>A. I valori cristiani</p> <p>B. Il valore della festa</p> <p>A. Vivere le Beatitudini, testimoni del Vangelo</p>	<p>A. Il valore del dialogo e della pace.</p> <p>B. Il valore della festa nelle altre religioni</p> <p>A. Chiamati ad annunciare, vocazioni e ministeri.</p>

EDUCAZIONE CIVICA SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE 2018:

1. Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza;
2. competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare;
3. competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale;
4. competenza digitale.

METODOLOGIA

NELLA SCUOLA PRIMARIA SI PRIVILEGERA'

- ✓ L'organizzazione di lavori collettivi atti a favorire l'autocontrollo, l'aiuto reciproco e la responsabilità personale;
- ✓ l'utilizzo del gioco come strumento di apprendimento di valori civili e sociali, gioco libero e giochi di ruolo per arrivare all'accettazione di sé e dell'altro; giochi per star bene a scuola;
- ✓ attività individuali o in piccoli gruppi basata sulla conversazione (circle time), riflessione e /o attività ludica;
- ✓ attività di Brainstorming per l'avvio della riflessione sui temi oggetto di discussione;
- ✓ laboratori con esercitazioni e lavori individuali, se è possibile, in piccoli gruppi;
- ✓ interventi personalizzati;
- ✓ conversazioni, disegni

VALUTAZIONE

Gli stessi criteri di valutazione, deliberati dal collegio dei docenti per i campi di esperienza e le singole discipline e già inseriti nel PTOF, saranno validi anche per la valutazione dell'insegnamento di educazione civica. Pertanto gli insegnanti coinvolti nello svolgimento dell'Educazione Civica procederanno attraverso griglie e rubriche di valutazione ad acquisire informazioni sulle competenze raggiunte dagli alunni.

In sede di scrutinio, per quanto riguarda la scuola primaria, il coordinatore dell'insegnamento acquisirà dai docenti del team o del consiglio di classe gli elementi conoscitivi (desunti da prove già svolte o attraverso la valutazione della partecipazione alle attività progettuali) e formulerà la proposta di valutazione, espressa con l'attribuzione di un giudizio descrittivo, ai sensi della normativa vigente, da inserire nel documento di valutazione.

Per il rilevamento delle competenze raggiunte dagli alunni si utilizzeranno le rubriche di valutazione.

TRAGUARDI E COMPETENZE DI *EDUCAZIONE CIVICA*

AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

L'alunno, al termine della scuola primaria:

1. Sa prendersi cura di sé, della comunità, dell'ambiente.
2. E' consapevole che i principi di solidarietà, uguaglianza e rispetto della diversità sono i pilastri che sorreggono la convivenza civile e favoriscono la costruzione di un futuro equo e sostenibile.
3. Comprende il concetto di Stato, Regione, Città Metropolitana, Comune e Municipi e riconosce i sistemi e le organizzazioni che regolano i rapporti fra i cittadini e i principi di libertà sanciti dalla Costituzione Italiana e dalle Carte Internazionali, e in particolare conosce la Dichiarazione universale dei diritti umani, i principi fondamentali della Costituzione della Repubblica Italiana e gli elementi essenziali della forma di Stato e di Governo.
4. Comprende la necessità di uno sviluppo equo e sostenibile, rispettoso dell'ecosistema, nonché di un utilizzo consapevole delle risorse ambientali.
5. Promuove il rispetto verso gli altri, l'ambiente, la natura e sa riconoscere gli effetti del degrado e dell'incuria.
6. È in grado di distinguere i diversi device e di utilizzarli correttamente, di rispettare i comportamenti nella rete e navigare in modo sicuro.
7. Prende piena consapevolezza dell'identità digitale come valore individuale e collettivo da preservare.

COMPETENZE SPECIFICHE

1. Ha sviluppato il senso dell'identità personale e sa esprimere in modo adeguato esigenze e sentimenti.
2. Riconosce la funzione e il valore delle regole e delle leggi nei diversi ambiti di vita quotidiana.
3. Riconosce le organizzazioni che regolano i rapporti tra i cittadini, a livello locale e nazionale, e i principali valori sanciti dalla Costituzione
4. Riconosce i principi relativi del proprio benessere psicofisico, legati alla cura del corpo, ad un corretto regime alimentare e alla conoscenza di sé
5. Conosce e rispetta le regole sociali del proprio ambiente e del proprio territorio.
6. Sa orientarsi tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.
7. Usa la strumentazione digitale coerentemente con le funzioni e i principi di sicurezza che gli vengono dati

Nucleo Tematico	Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Competenze specifiche	Obiettivi di Apprendimento	Contenuti Classi 1^	Contenuti Classi 2^	Contenuti Classe 3^	Contenuti Classe 4^	Contenuti Classe 5^
1- SOLIDARIETA'	CONVIVENZA DEMOCRATICA E' consapevole che i principi di solidarietà, uguaglianza e rispetto della diversità sono i pilastri che sorreggono la convivenza civile e favoriscono la costruzione di un futuro equo e sostenibile	<i>Ha sviluppato il senso dell'identità personale e sa esprimere in modo adeguato esigenze e sentimenti.</i>	1A Sviluppare corrette e significative relazioni con gli altri	1A Gruppi sociali riferiti all'esperienza, ai ruoli e alle funzioni: la mia scuola, la mia casa il mio quartiere 1B. Il valore dell'amicizia e della solidarietà	1A. Gruppi sociali riferiti all'esperienza, ai ruoli e alle funzioni: la mia scuola, la mia casa il mio quartiere 1B. Il valore dell'amicizia e della solidarietà	1A. Il valore dell'amicizia e della solidarietà 1B. Ed. interculturale	1A. Giustizia e uguaglianza. 1B. Educazione alle pari opportunità e rispetto della diversità di genere 1C. L'importanza della cultura 1D. Ed. interculturale	1A. Giustizia e uguaglianza. 1B. Educazione alle pari opportunità e rispetto della diversità di genere 1C. L'importanza della cultura 1D. Ed. interculturale
	2 LEGALITA' Comprende il concetto di Stato, Regione, Città Metropolitana, Comune e Municipi e riconosce i sistemi e le organizzazioni che regolano i rapporti fra i cittadini e i principi di libertà sanciti dalla Costituzione Italiana e dalle Carte Internazionali, e in particolare conosce la Dichiarazione universale dei diritti umani, i principi fondamentali della Costituzione della Repubblica Italiana e gli elementi essenziali della forma di Stato e di Governo.	<i>Riconosce la funzione e il valore delle regole e delle leggi nei diversi ambiti di vita quotidiana</i>	1B. Riconoscere e rispettare le regole.	2A. Regole a scuola, per studiare, per giocare, per comunicare, ecc 2B. Condivisione di regole a scuola, a casa nel gioco, ecc	2A. Regole a scuola, per studiare, per giocare, per comunicare, ecc 2B. Condivisione di regole a scuola, a casa nel gioco, ecc	2A. Significato di regola e norma 2B. Regole della strada	2A. Le regole e i regolamenti	2A. Le regole e i regolamenti
	3-COSTITUZIONE	<i>Riconosce le organizzazioni che regolano i rapporti tra i cittadini, a livello locale e nazionale, e i principali valori sanciti dalla Costituzione</i>	3A Approfondire il significato di diritto e dovere	3A. Significato di diritto e dovere 3B. L'Unicef e i diritti dell'infanzia	3A. Significato di diritto e dovere 3B. L'Unicef e i diritti dell'infanzia	3A. Diritti dell'infanzia 3B. I diritti fondamentali della Costituzione 3C. L'inno, l'emblema della Repubblica e la bandiera.	3A Diritti dell'infanzia 3B La Costituzione	3A Diritti dell'infanzia 3B. La Costituzione 3C. Concetto di Unione europea, Stato, regione, ente territoriale

<p>1-SVILUPPO SOSTENIBILE,</p>	<p>CURA DI SE'</p> <p>Sa prendersi cura di sé, della comunità, dell'ambiente</p>	<p><i>Riconosce i principi relativi del proprio benessere psicofisico, legati alla cura del corpo, ad un corretto regime alimentare e alla conoscenza di sé</i></p>	<p>1 A. Riconoscere essenziali principi relativi al proprio benessere psicofisico e alla cura del corpo</p>	<p>1 A Norme di comportamento anti covid</p> <p>1 B. Rispetto di prassi igieniche</p> <p>1 C. Educazione alla salute</p>	<p>1 A Norme di comportamento antiCovid</p> <p>1 B Rispetto di prassi igieniche</p> <p>1 C. Educazione alla salute</p>		<p>1 A Norme di comportamento antiCovid</p> <p>1 B Rispetto di prassi igieniche</p> <p>1 C. Educazione alla salute</p>	<p>1 A Norme di comportamento antiCovid</p> <p>1 B Rispetto di prassi igieniche</p> <p>1 C. Educazione alla salute</p>
<p>2-EDUCAZIONE AMBIENTALE,</p>	<p>TUTELA DELL' AMBIENTE</p> <p>Promuove il rispetto verso gli altri, l'ambiente, la natura e sa riconoscere gli effetti del degrado e dell'incuria</p>	<p><i>Conosce e rispetta le regole sociali del proprio ambiente e del proprio territorio.</i></p>	<p>2 A Sviluppare il senso di responsabilità e il rispetto verso gli altri e l'ambiente, promuovendo comportamenti corretti per salvaguardarlo</p>	<p>2 A Rispetto degli ambienti e dei materiali scolastici</p> <p>2 B.La raccolta differenziata</p>	<p>2 A Rispetto degli ambienti e dei materiali scolastici</p> <p>2 B.La raccolta differenziata</p>	<p>2 A Comportamenti per la tutela dell'ambiente.</p> <p>2 B.La raccolta differenziata</p> <p>2 C.Cura e rispetto per gli animali</p>	<p>2 A Le 5 P:Pianeta, Persone, Prosperità, Pace, Partnership.</p> <p>2 B.Agenda 2030</p> <p>2C.La Protezione civile</p> <p>2D.Clima ed ecosistemi</p>	<p>2 A Le 5 P:Pianeta, Persone, Prosperità, Pace, Partnership.</p> <p>2 B.Agenda 2030</p> <p>2C.La Protezione civile</p> <p>2D.Clima ed ecosistemi</p>
<p>3-TUTELA DEL PATRIMONIO E DEL TERRITORIO</p>				<p>3AConoscere la realtà del territorio per tutelarlo</p>	<p>3AConoscere la realtà del territorio per tutelarlo</p>	<p>3AEducazione al rispetto del territorio : dimensione storico-geografica e artistico- culturale</p>	<p>3ATutela dei patrimoni materiali ed immateriali del territorio</p>	<p>3ATutela dei patrimoni materiali ed immateriali del territorio</p>
<p>1-CITTADINANZA DIGITALE</p>	<p>CITTADINANZA DIGITALE E RISCHI DELLA RETE</p> <p>È in grado di distinguere i diversi device e di utilizzarli correttamente, di rispettare i comportamenti nella rete e navigare in modo sicuro</p>	<p><i>Orientarsi tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni Usa la strumentazione digitale coerentemente con le funzioni e i principi di sicurezza</i></p>	<p>1AUtilizzare mezzi, dispositivi e procedure con consapevolezza e nel rispetto delle identità</p>	<p>1AConoscenza degli strumenti digitali: PC, tablet, smartphone, LIM</p>	<p>1AConoscenza degli strumenti digitali: PC, tablet, smartphone, LIM</p> <p>1B. Il computer e i suoi elementi</p>	<p>1A.Uso consapevole di computer, tablet, telefonini.</p> <p>1BDifferenza tra realtà virtuale e reale</p> <p>1C.La netiquette</p>	<p>1AUsso consapevole di computer, tablet, telefonini.</p> <p>1B.Differenza tra realtà virtuale e reale</p> <p>1C.Fake news,</p>	<p>1AUsso consapevole di computer, tablet, telefonini.</p> <p>1B.Differenza tra realtà virtuale e reale</p> <p>1C.Fake news,</p>

	Prende piena consapevolezza dell'identità digitale come valore individuale e collettivo da preservare	<i>che gli vengono dati</i>					1D.Bullismo e cyberbullismo 1E.La netiquette	1D.Bullismo e cyberbullismo 1E.La netiquette
ORGANIZZAZIONE ORARIA	CLASSI		DOCENTE COORDINATORE	DISCIPLINE COINVOLTE	DISCIPLINE COINVOLTE	DISCIPLINE COINVOLTE		
	PRIME SECONDE		Coordinatore di classe	Italiano 7 ore geografia 6 ore storia 4 ore tecnologia 4 ore scienze 4 ore religione 4 ore ed. motoria 4 ore 33 ore				
	TERZE		Coordinatore di classe		Scienze 6 ore Storia 4 ore Italiano 4 ore Musica 3 ore geografia 4 ore tecnologia 4 ore religione 4 ore inglese 4 ore 33 ore			
						Italiano 7 ore		

QUARTE						Storia 3 ore		
QUINTE			Coordinatore di classe			geografia 2 ore		
						tecnologia 5 ore		
						arte 3 ore		
						scienze 2 ore		
						Ed. Fisica 4 ore		
						religione 4 ore		
						inglese 3 ore		
						33 ore		

TABELLA DI VALUTAZIONE SCUOLA DELL'INFANZIA E PRIMARIA

LIVELLI	INDICATORI
IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE	L'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e unicamente con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente.
BASE	L'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente, non sempre in modo autonomo e continuo.
INTERMEDIO	L'alunno porta a termine compiti in situazioni note in modo autonomo e continuo; in situazioni non note in modo discontinuo e non del tutto autonomo.
AVANZATO	L'alunno porta a termine compiti in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente, sia reperite altrove, in modo autonomo e con continuità.